今度もチョコボが大活躍!? FFⅦ5つの新事実

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第8号通巻16号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.20

1996 5月号

定価490YEN

特別企画
真の恐怖が今始まる!!
バイオハザード

徹底攻略
機動戦士ガンダムVer.2.0
進め! 対戦ぱずるだま
グラディウス デラックスパック

連続技もこれでカンペキ!
鉄拳2
ギッシリ詰まった26P!

NOëL
ウエディングピーチ
ジャンピングフラッシュ!2
BELTLOGGER9
スペクトラルタワー
ストーンウォーカーズ
オーバーブラッド

巻頭特報
さらに5つの新事実発覚!
ファイナルファンタジーⅦ

『女神転生』シリーズ最新作!
女神異聞録ペルソナ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation 1996 5月号

平成8年2月21日第三種郵便物認可 1996年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第8号通巻16号 発行人／栄谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

発売・主婦の友社

T1006391050494

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 06391-5

今度もチョコボが大活躍!? FFVII5つの新事実

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第8号通巻16号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.20

1996 5月号

定価490YEN

特別企画
真の恐怖が今始まる!!
バイオハザード

徹底攻略
機動戦士ガンダムVer.2.0
進め！対戦ぱずるだま
グラディウス デラックスパック

連続技もこれでカンペキ!
鉄拳2
ギッシリ詰まった26P!

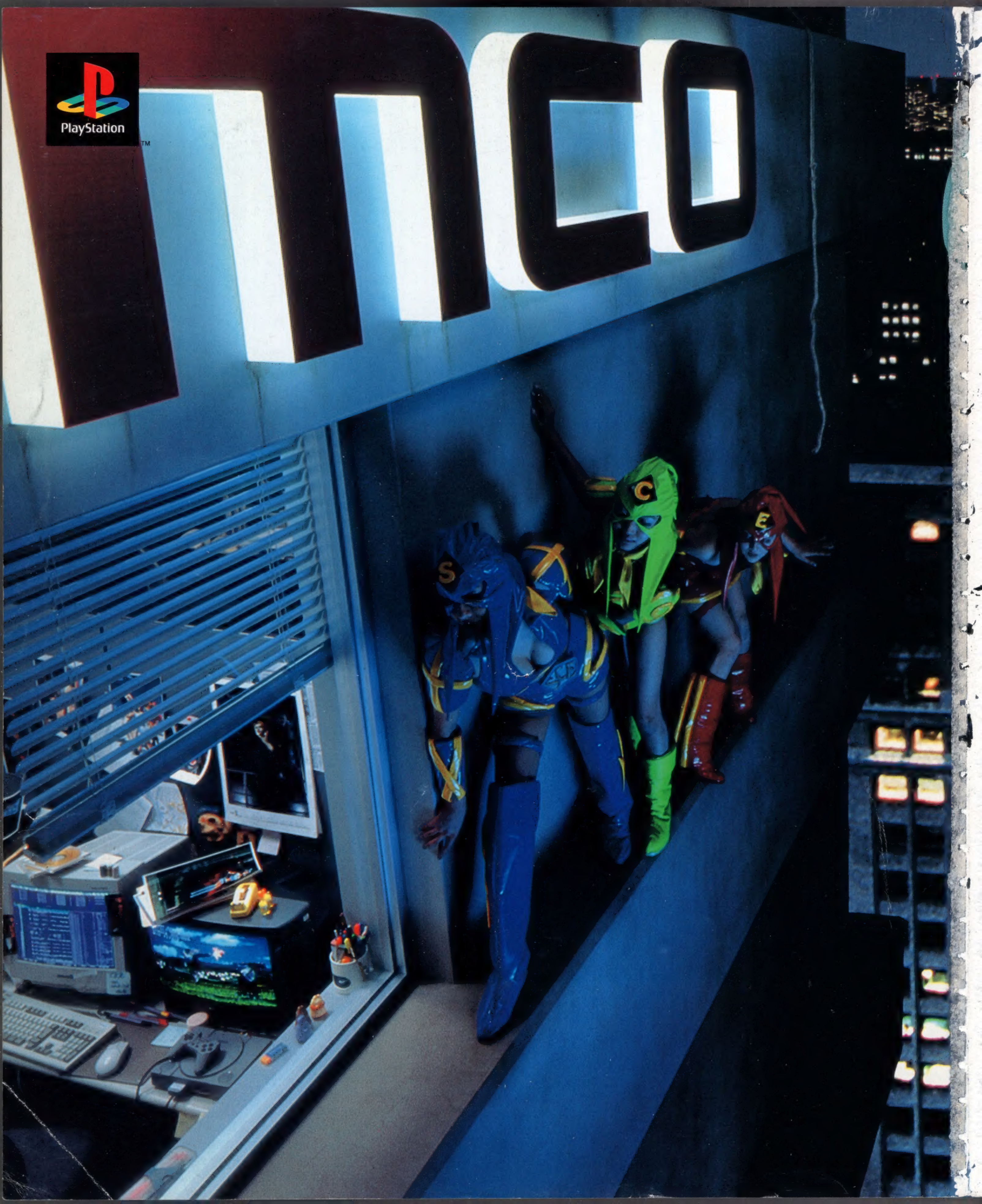
NOëL
ウエディングピーチ
ジャンピングフラッシュ!2
BELTLOGGER9
スペクトラルタワー
ストーンウォーカーズ
オーバーブラッド

巻頭特報
さらに5つの新事実発覚!
ファイナルファンタジーVII

『女神転生』シリーズ最新作!
女神異聞録ペルソナ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation 1996 5月号 徹底攻略 鉄拳2／最新情報 FFVII 女神異聞録ペルソナ 発行：メディアワークス


PlayStation

PLAY! PlayStation 96 VOL.2

●行け! SCE3姉妹●

鉄拳2キャラの髪型は ヘビメタの影響なのだった! の巻

と、いうわけで、新しいソフト情報を求めて
SCE本社に侵入した3姉妹。前回の秋葉原から
侵入するまでのいきさつは、先月お休みだったので、
忘れてしまったのだ!(スイマセン)
ERI「あっ、机の上にFAXがある~。重要文書かな」
SAE「TIZのソフト会社、GEからね。
カブトムシの幼虫、3匹とも死なせて
しまいました。しくしく。なにこれ」
CHIE「こっちにもあるわよ」
SAE「あっ、アーク2を制作している
Gクラフトからね。どれどれ・・・
北海道へのスキー旅行の件、大雪で飛行機が
着陸できず、引き返してきました。とほほ
馬鹿みたい」
CHIE「しめしめ。コンピュータがあるわ。
これにアクセスすれば、わかるはずよ」
SAE「まかせて。システムを立ちあげて・・・と。
おかしいわね。変な窓みたいのしかでてこないわ」
一説明しよう! SAEはオタクの度が深すぎて、
いまだにDOSプロンプトでしか
コンピュータを扱えないのだ!
ERI「SCEは、ガードが堅いわね~」

と、いうわけで、あきらめの早い3姉妹は、次に
東京は大田区の某ソフト会社へと向かうのだった!
ERI「何この音うるさーい」
SAE「ヘビメタみたいね。たしかこの部屋が
鉄拳2の開発室だと思ったんだけど」
CHIE「ライブハウスと間違えたんじゃないの。
これだけ大きい会社だもの、会社の中に
ライブハウスがあってもおかしくないわ」
ERI「なるほどね~」
一説明しよう! そんなもん、あるかい。
ERI「あっ、あっちの部屋で、なんか見たことない
格闘ゲームつくってるよ~」
SAE「あっ、あれは・・・」
と、その時!
謎のひと「ぶっちぎりッジ、ほよよ~ん」
CHIE「なに、このひと」
謎のひと「写真撮って、写真撮って」
ERI「あたしたちといっしょに写真撮りたいみたい~」
SAE「フッ、しょうがないわねぇ」
おい柘 さん、あなた新作情報を紹介するために
登場したんじゃなかったのか?
以下、次号。

洋ゲー大好き SAEのオススメ

WIPEOUT
反重力レーシングゲーム
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© Psygnosis Ltd. 1995

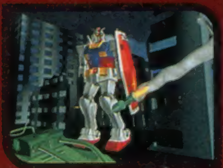
アドベンチャー大好き CHIEのオススメ

バイオ ハザード
サバイバルホラー
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© CAPCOM CO., LTD.

TIZ ~TOKYO INSECT ZOO~
ブレインクムービーゲーム
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1995 GE

アクション系大好き ERIのオススメ

鉄拳2
3D対戦格闘
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ



機動戦士ガンダム Ver,2.0
3Dポリゴンシューティング
標準価格 6,800円(税抜)
絶賛発売中
© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1996

ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96
プロレス
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© HUMAN 1996

ソフトの価格及び発売日は、予告なく変更となる場合があります ご了承ください

プレイステーション「ファイティングBOX」いろいろ付いて新発売

本体に、コントローラ2個、メモリーカード1個ついて
標準価格24,800円(税抜) SCPH-3500
さらに、先着20万名様にPS特製Tシャツプレゼント
(商品に同梱されているご愛用者カードを返送していただいた方に限ります。5月末日消印有効)

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

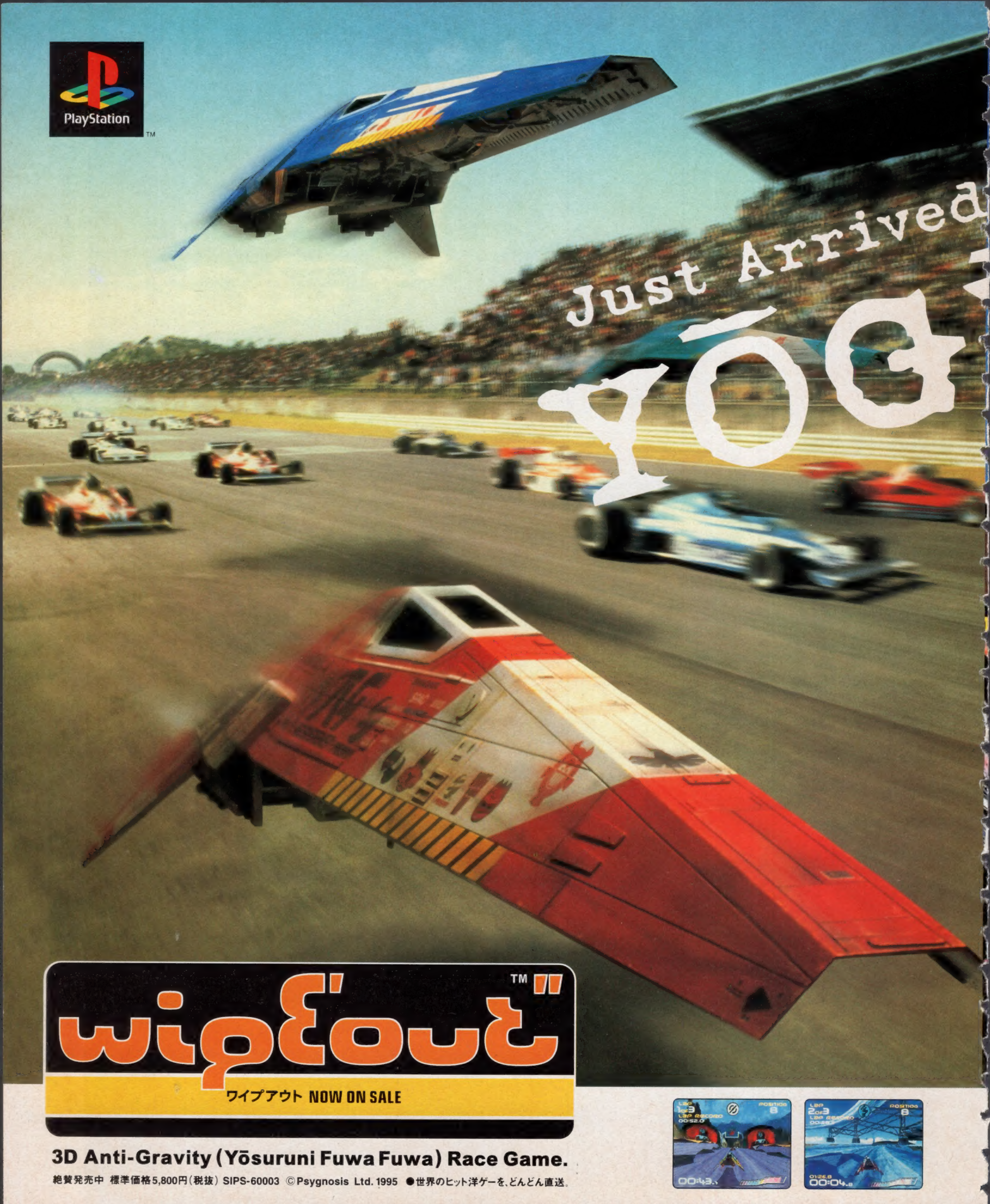
"PS" マークおよび "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation
倒しても倒してもドゥーム。
暗闇の中で聞こえるモンスターの足音、背後からの唸り声。
それはまるで自分がホラー映画世界に迷いこんでしまったような錯覚を覚える。
銃をかまえ、あたりを窺いながら、耳を研ぎすまし、進む。
通路や部屋で、いきなりモンスターと遭遇した時……！
目の前に「DOOM」の世界が広がる。
画面は開発中のものです。内容の変更の可能性があります。

DOOM
誰もが待ち望んでいた、あの全米大ヒット作
「DOOM」「DOOM II」完全移植版が、
1枚になっていよいよ登場!
3Dアクションゲーム ドゥーム
4月19日発売予定／定価5800円(税別)
対戦ケーブル対応
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
お問い合わせ先／ソフトバンク株式会社 出版事業部 マルチメディア局
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL.03-5642-8146
SOFT BANK
Williams
Williams Entertainment Inc.
id SOFTWARE
Licensed from GT Interactive Software
DOOM™ ©1993 Id Software, Inc. All Rights Reserved. DOOM II™ ©1994 Id Software, Inc. All Rights Reserved. ULTIMATE DOOM™ ©1993, 1995 Id Software, Inc. All Rights Reserved. DOOM™ in the PlayStation Platform ©1995 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Converted for the PlayStation Platform by Williams Entertainment Inc. Original music and sound effects by Aubrey Hodges. Distributed by SOFTBANK Corporation, under license from GT Interactive Software Corp. DOOM™, DOOM II™, ULTIMATE DOOM™, the DOOM Logo™, character names, distinct likeness and other elements depicted thereof are trademarks and the exclusive copyrighted property of Id Software, Inc. Id Software™ is a trademark and the Id Software Logo® is a registered trademark of Id Software, Inc. Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc. GT™ and the GT Logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
MORKUS

Riverhillsoft
PlayStation
記憶は、支配する。

OverBlood
3D ACTIVE ADVENTURE
©1996 Riverhillsoft Inc.
もうすぐ、その全貌が明らかになる
●インターネットで「オーバーブラッド」極秘情報を入手せよ！
http://www.riverhillsoft.co.jp/OverBlood/
※"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810 TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト


PlayStation
Just Arrived
wipEout
ワイプアウト NOW ON SALE
3D Anti-Gravity (Yōsuruni Fuwa Fuwa) Race Game.
絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60003 ©Psygnosis Ltd. 1995 ●世界のヒット洋ゲーを、どんどん直送。

STOP
Curso
ESPN®
Street Games™
ESPNストリートゲームス
4·19 ON SALE
"PlayStation"は
コンピュータエンタテインメントの商標です
●商品についてのお問い合わせ先
・コンピュータエンタテインメント
SONY
Americade Ōhayarinandaze Shitteruka Sports Action Game.
4月19日発売予定 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60004 ©1995 Sony Interactive Entertainment Inc. ●世界のヒット洋ゲーを、どんどん直送

PlayStation
TETRIS X
テトリス X
あのテトリスが
ついにPlayStationに登場。
新しい対戦モードに加えて、
最大4人までの同時対戦もできる。
これはもう、新たなゲームの出現だ。
人類のゲーム機に人類のゲーム。
これはもう一般常識になる。
SCORE
HI-SCORE
300000
LEVEL
LINES
TETRIS
● クラシックテトリ
グラフィックやサ
ーアップ。4ライン
狙おう。
● 対戦テトリス
最大4人で対戦プレーができ
ぞ。早くゴールにたどり着い
人が優勝だ。
燃えよ、テトリス。
好評発売中!
定価5,800円
(税込)
社ビーピーエス
-PROOF SOFTWARE
オンビル TEL.045-
Company

電撃PlayStation
プレイステーション

5月号

CONTENTS

巻頭特報 大型の新作が今月も続々登場!

●早くも前人気ダントツのトップに躍り出た超話題作の最新情報
FFVII ……14

●『女神転生』シリーズの最新作がプレイステーションに登場!!
女神異聞録ペルソナ ……26

●発売が近づいた近未来SLGのオープニングムービーなどを初公開!
NOëL(ノエル) ……34

●人気上昇中タイトルのPS版ゲーム画面、新着セル原画を独占公開!
ウェディングピーチ ……40

●もっともっとすごい飛びゲーになった「JF2」を大紹介!!
ジャンピングフラッシュ!2 ……44

●SFタッチのロボット3DSTGの新着画面を一足早く大公開!
BELTLOGGER9 ……48

●新発表のダンジョンRPGのシステム周りの情報を大公開!
スペクトラルタワー ……52

特別企画 元祖"段差付き"ページで、話題のゲームを大特集

●カプコンが自信を持って放つサバイバルホラーのすべて
バイオハザード ……66

GO GO RPG 最近元気なRPGの特集コーナー

●SCEからとびきりのオリジナルRPGが登場!!
ポポロクロイス物語 ……188

聖痕のジョカ ……192

アークザラッド2 ……194

ワイルド アームズ ……196

クライムクラッカーズ2 ……198

電撃 SoftStation Part1 発売中の人気作の攻略コーナー

鉄拳2

家庭用最高の格闘ゲームという評価だった前作を遥かに超えた第2弾。PS初のミリオンソフトの期待がかかるビッグタイトルの徹底攻略第2回。 ……82

●ガンダムファンなら絶対買いのデキという絶賛ソフトの第2弾を攻略
機動戦士ガンダムVer.2.0 ……108

●熱狂プレイの落ちものパズルの上級攻略。これでエンディングが見られる!
進め!対戦ぱずるだま ……120

グラディウス デラックスパック ……124

がんばれゴエモン 宇宙海賊アコギング ……128

メルティランサー ……130

あすか120%スペシャル BURNING FEST. ……132

チョロQ ……134

ウイニングポスト2 ……136

電撃 SoftStation Part2 超新作を先取りチェック!

ヴァンダルハーツ	ダンジョンクリエイター	クーロンズゲート
ウルフファング	操兵伝	ロードラッシュ
東京SHADOW	ストZERO2	ロックマン8
ブレス・オブ・ファイアー3	エンジェルグラフィティ	ほか

新作ソフトスケジュール ……12
電撃PS増刊予告 ……65
新作ソフトレビューthe DEEPER ……140
読者参加T&Sアタック ……148
PS移植化計画 ……150
〔読者イラスト〕色絵ベリーグッド ……152
DPS読者プレゼント ……154
電撃Play Question ……155
〔まんが〕ガンダムVer.2.0はじめて物語 ……161
ウラワザデータベース ……165
電撃コラムス ……171
〔読者コーナー〕PSの奴隷 ……175
読者アンケート ……186
電撃ランキングステーション ……214
ゲームデータベース ……216
電撃NEWS STATION ……218
緊急巻末特報 ……220
次号予告+ゲームインデックス ……233

Act Against AIDS 勇気と愛気

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です）

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	A・PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
●4月発売のソフト						
1	4月12日	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800	AVG	
2	4月12日	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対戦ACT	147
3	4月12日	ブレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800	SPG	
4	4月12日	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800	RCG	
5	4月19日	オーバードライビンDX	EAV	¥5,800	RCG	
6	4月19日	モータートゥーン・グランプリ2	SCE	¥5,800	RCG	
7	4月19日	ESPN Street Games	SCE／Inter	価格未定	ACT	
8	4月19日	アドヴァンストV.G.	TGL	¥6,800	対戦ACT	
9	4月19日	DOOM	ソフトバンク	価格未定	ACT・STG	
10	4月19日	めざせ！戦球王	ライズ	¥5,800	PZG	213
11	4月26日	信長疾風記 煌	BPS	¥5,800	SLG	
12	4月26日	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	EAV	¥5,800	SPG	
13	4月26日	パチパチサーガ	TEN研究所	¥5,800	RPG	
14	4月26日	太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800	SLG	
15	4月26日	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800	ETC	
16	4月26日	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800	ETC	
17	4月26日	ウルフファング 空牙2001	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	206
18	4月26日	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～	コナミ	¥3,800	ETC	
19	4月26日	ギャラクシアン3	ナムコ	¥5,800	STG	226
20	4月26日予定	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	¥5,800(予価)	ACT	44
21	4月26日予定	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	Team Bughouse	¥5,800	SLG	
22	4月下旬予定	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800	SLG	
23	4月下旬予定	シヴィライゼーション－新・世界七大文明－	アスミック	¥5,800(予価)	SLG	
24	4月下旬予定	ロックマンX 3	カプコン	価格未定	ACT	
25	4月予定	THE HIVE WARS	KSS	¥6,800	STG	
26	4月予定	ダブルドラゴン	アーバンプラント	¥5,800	対戦ACT	
27	4月予定	ほのくらし	アミューズ	¥5,800	ETC	
28	4月予定	ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパンエンターテインメント	¥6,500	ACT	
29	4月予定	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	
30	4月予定	ゲームの達人 2	サンソフト	¥8,900	TBL	
31	4月予定	アクチャー ゴルフ	ナグザット	¥5,800	SPG	
32	4月予定	POTESTAS(ポテスタス)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SLG	
33	4月予定	キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW	バンダイ	¥5,800	SPG	
34	4月予定	CRITICOM－ザ・クリティカルコンバットー	ビック東海	¥5,800	対戦ACT	
●5月発売のソフト						
35	5月3日	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	BPS	¥5,800	RCG	
36	5月10日	花札グラフィティー恋々物語	アイマックス	¥5,800	ETC	
37	5月10日	X－COM 未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	SLG	
38	5月24日	EPS 角田智美	アンティノスレコード	¥3,800(予価)	SLG	
39	5月24日	EPS 山本ともあ	アンティノスレコード	¥3,800(予価)	SLG	
40	5月24日	EPS 森川由紀子	アンティノスレコード	¥3,800(予価)	SLG	
41	5月24日	EPS 水谷純子	アンティノスレコード	¥3,800(予価)	SLG	
42	5月24日	EPS 仲間由紀恵	アンティノスレコード	¥3,800(予価)	SLG	
43	5月24日	サンダー・ホークⅡ	ビクターエンタテインメント	¥6,800	STG	
44	5月24日予定	デザエモン＋(プラス)	アテナ	¥5,800	ETC	
45	5月24日予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥5,800	STG	
46	5月31日	ダンジョンクリエイター	EAV	¥6,800	ETC	204
47	5月31日	あいどるプロモーション～すずきゆみえ～	アルュメ	¥5,800	SLG	
48	5月31日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	ETC	
49	5月31日	Race Drivin' a GO！GO！	タイムワーナー インタラクティブ	¥5,800	RCG	213
50	5月31日	Extreme Power	プロファイア	¥5,800(予価)	STG	
51	5月31日	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800(予価)	STG	
52	5月下旬予定	愛天使伝説 ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS	¥5,800	SLG	40
53	5月予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	¥5,800	対戦ACT	
54	5月予定	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	価格未定	対戦ACT	
55	5月予定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM－X	¥5,800	SPG	
56	5月予定	ブロック崩し レテンの逆襲	アイランドクリエイション	¥5,800(予価)	PZG	211
57	5月予定	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL	
58	5月予定	チェスマスター	アルトロン	¥6,800(予価)	TBL	
59	5月予定	栄光のフェアウェイ	コナミ	¥5,800	SPG	
60	5月予定	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもあつかうわ～(仮)	サンソフト	¥4,980(予価)	PZG	
61	5月予定	VADIMS	ソフトバンク	価格未定	PZG	
62	5月予定	徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800	TBL	
63	5月予定	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800	対戦ACT	
64	5月予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	
65	5月予定	北斗の拳	バンプレスト	価格未定	AVG	
66	5月予定	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800	RCG	
67	5月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予価)	SLG	
68	5月予定	ネオ・プラネット	マップジャパン	¥6,800(予価)	SLG	
69	5月予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,800	ETC	211
70	5月予定	エキスパート	日本物産	¥5,800	STG	
71	5月予定	蛭子能収の大穴競艇（仮）	セタ	価格未定	SLG	
●6月以降発売のソフト						
72	6月7日	V・SPIKE（ヴィクトリースパイク）	イマジニア	¥5,800	SPG	213
73	6月21日	極大道棋	毎日コミュニケーションズ	¥5,800(予価)	TBL	
74	6月28日	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	PZG	
75	6月下旬予定	タイムギャル&忍者ハヤテ	タイトー	¥6,800(予価)	ETC	
76	6月予定	C1 CIRCUIT	インベックス	¥5,800(予価)	RCG	
77	6月予定	ショックウェーブ(仮)	EAV	¥5,800	STG	
78	6月予定	リトルビッグアドベンチャー	EAV	¥5,800	AVG	
79	6月予定	（麻雀戦法）安藤満の亜空間殺法	J・ウィング	¥6,800(予価)	ETC	
80	6月予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	188
81	6月予定	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	¥6,800(予価)	AVG	
82	6月予定	CityBravo！	アルトロン	価格未定	SLG	
83	6月予定	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800(予価)	STG	211
84	6月予定	Fighting Illusion~K-1 GRANDPRIX~	エクシングエンタテイメント	¥5,800	対戦ACT	
85	6月予定	サイバー・スピード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予価)	STG	
86	6月予定	蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800(予価)	PZG	
87	6月予定	ハイパーオリンピックインアトランタ	コナミ	¥5,800	SPG	
88	6月予定	Turf Wind'96～武豊 サラブレッド育成シミュレーション～(仮)	ジャレコ	価格未定	SLG	
89	6月予定	アイドル雀士スーチーパイⅡLimited	ジャレコ	¥7,800	TBL	
90	6月予定	MASTERS新・遙かなるオーガスタ	ソフトバンク	価格未定	SPG	
91	6月予定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800(予価)	ACT・STG	
92	6月予定	雨月奇譚	トンキンハウス	¥5,800(予価)	AVG	
93	6月予定	SDガンダムギャラクシアン	バンダイ	¥4,800(予価)	STG	213
94	6月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	価格未定	STG	
95	6月予定	KING'S FIELDⅢ	フロム・ソフトウェア	¥6,300(予価)	RPG	
96	6月予定	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	価格未定	S・RPG	
97	春予定	3Dレミングス	SCE／Inter	¥5,800	A・PZG	
98	春予定	AssultRigs（仮）	SCE／Inter	価格未定	STG	
99	春予定	Total NBA'96	SCE／Inter	価格未定	SPG	
100	春予定	CRW/カウンターレヴォリューションウォー	アクレイムジャパン	¥6,800	SLG	
101	春予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
102	春予定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	ACT	
103	春予定	ライズ オブ ザ ロボッツ2	アクレイムジャパン	¥5,800	対戦ACT	
104	春予定	メールプラーナ	ガスト	¥6,800	SLG	
105	春予定	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	212
106	春予定	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～(限定版)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
107	春予定	unStack（アンスタック）	システムクリエイト	¥4,800	PZG	
108	春予定	ブラボー物語（仮）	セタ	価格未定	TBL	
109	春予定	刻命館	テクモ	価格未定	SLG	
110	春予定	キング アンド クラウン（仮）	ネクサスインターラクト	価格未定	SLG	
111	春予定	ハイパーラリー	ハーベストワン	価格未定	RCG	
112	春予定	POSIT(仮)	プレイアベニュー	¥3,980	TBL	
113	春予定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
114	春予定	大航海時代Ⅱ	光栄	価格未定	SLG	
115	春予定	麻雀大会	光栄	価格未定	TBL	
116	春予定	PAL－神犬伝説－	東映ビデオ／東北新社	¥6,800(予価)	RPG	
117	春予定	すらいムしよう！(仮)	東北新社	価格未定	SLG	
118	春予定	キング・オブ・スタリオン(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
119	春予定	ニチブツマージャン2	日本物産	価格未定	TBL	
120	春予定	競艇伝説(仮)	日本物産	価格未定	SLG	
121	7月5日予定	スタジオP	アジェンダ	¥5,800(予価)	PZG	213
122	7月下旬予定	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5,800	対戦ACT	
123	7月予定	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	価格未定	SPG	
124	7月予定	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS	¥5,800(予価)	RCG	
125	7月予定	真髄・碁仙人（仮）	J・ウィング	¥8,900(予価)	TBL	
126	7月予定	シルエットストーリーズ～GALS PANIC'96	KANEKO	価格未定	PZG	
127	7月予定	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME	¥6,800(予価)	AVG	205
128	7月予定	風雲悟空忍伝	エイコム	価格未定	ACT	
129	7月予定	TUNNEL（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予価)	STG	
130	7月予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800	TBL	
131	7月予定	Virtual Gallop 騎手道	サンソフト	¥6,800	ACT	
132	7月予定	くるりんPA！Ⅱ（仮）	スカイ・シンク・システム	価格未定	PZL	
133	7月予定	るぷぷキューブ ルプ さらだ	データムポリスター	¥4,800	PZG	
134	7月予定	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス	¥5,800	RPG	
135	7月予定	THE OPEN GOLF History of Turnberry	バンプレスト	価格未定	SPG	
136	7月予定	学校であった怖い話S（仮）	バンプレスト	価格未定	AVG	
137	7月予定	東亜プランSTGコレクションVol. 1	バンプレスト	価格未定	STG	
138	7月予定	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	¥6,800(予価)	STG	
139	7月予定	恐怖新聞	ユタカ	¥5,800(予価)	AVG	
140	7月予定	Over Blood（オーバーブラッド）	リバーヒルソフト	¥5,800(予価)	AVG	224
141	8月予定	クールボーダーズ	ウェップシステム	[illegible]	SPG	
142	8月予定	ヴァンダルハーツ（仮）	コナミ	¥5,800	S・RPG	203
143	8月予定	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム	価格未定	STG	
144	8月予定	謎王	バンダイビジュアル	¥5,800(予価)	ETC	
145	8月予定	MEGATUDO2096	バンプレスト	価格未定	対戦ACT	
146	8月予定	究極の倉庫番	伊藤忠商事	価格未定	PZG	
147	8月予定	釣りバカ日誌（仮）	小学館プロダクション	¥6,800(予価)	SLG	
148	夏予定	BELTROGGER9	GENKI	価格未定	STG	48
149	夏予定	Victory Zone2	SCE	価格未定	ETC	
150	夏予定	アークザラッド2	SCE	価格未定	S・RPG	192
151	夏予定	クライムクラッカーズ2	SCE	価格未定	RPG	198
152	夏予定	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	価格未定	S・RPG	
153	夏予定	ワイルドアームズ	SCE	価格未定	RPG	196

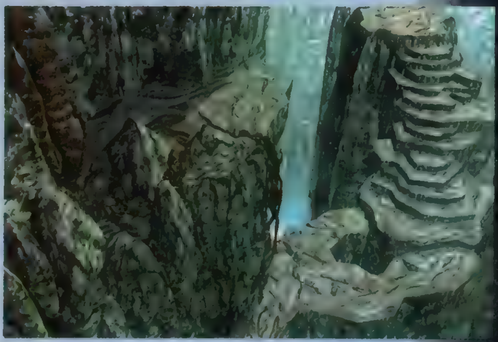
番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
154	夏予定	シムシティ2000	アートディンク	価格未定	SLG	
155	夏予定	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー	¥5,800	RPG	52
156	夏予定	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5,800(予価)	AVG	
157	夏予定	必勝パチンコパチスロ攻略法	アイランドクリエイション	価格未定	ETC	
158	夏予定	バーチャルプロレスリング(仮)	アスミック	¥[illegible](予価)	SPG	
159	夏予定	プロ麻雀 極(仮)	アテナ	価格未定	TBL	
160	夏予定	BLOODY BRIDE～いまどきのバンパイア～	アトラス	¥5,800	SLG	
161	夏予定	戦乱	エンジェル	価格未定	SLG	
162	夏予定	X－MEN	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
163	夏予定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲン・テック	価格未定	ETC	
164	夏予定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
165	夏予定	ぷよぷよ通(仮)	コンパイル	価格未定	PZG	
166	夏予定	ファンタステップ(仮)	ジャレコ	価格未定	AVG	
167	夏予定	GUNSHIP	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
168	夏予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
169	夏予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	ETC	209
170	夏予定	マジカル・ドロップ2	データイースト	価格未定	PZG	
171	夏予定	ギャロップレーサー	テクモ	価格未定	RCG	
172	夏予定	LAKEMASTERS(レイクマスターズ)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SPG	
173	夏予定	Noel(ノエル)	パイオニアLDC	価格未定	ETC	34
174	夏予定	ホタル(仮)	パイオニアLDC	価格未定	ACT	
175	夏予定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	SPG	
176	夏予定	王宮の秘宝　テンション	バップ	¥5,800(予価)	RPG	
177	夏予定	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	価格未定	SPG	
178	夏予定	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	価格未定	SPG	
179	夏予定	スーパー・ショット・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント	価格未定	SPG	
180	夏予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
181	夏予定	新フォーチュン・クエスト　食卓の騎士たち限定版	メディアワークス	¥7,800	ETC	230
182	夏予定	ケッPロボ	ユーメディア	¥5,800	STG	
183	夏予定	土屋圭一・坂東正明　スーパーテクニックチャレンジ	三井物産(メディアクエスト)	価格未定	SLG	
184	夏予定	らんま1/2　バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション	¥6,800(予価)	対戦ACT	
185	夏予定	結婚－Marriage－	小学館プロダクション	¥6,800(予価)	SLG	
186	9月予定	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－	SCE	価格未定	対戦ACT	
187	9月予定	女神異聞録ペルソナ	アトラス	価格未定	SLG	26
188	9月予定	クーリースカンク	ヴィジット	¥[illegible](予価)	ACT	
189	9月予定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ	価格未定	AVG	
190	9月予定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予価)	STG	
191	9月予定	スピードキング	コナミ	¥5,800	RCG	
192	9月予定	Pinball Fantasies Deluxe	バップ	¥5,800(予価)	TBL	
193	9月予定	それゆけ×ココロジー	ポリグラム	¥5,800(予価)	ETC	
194	9月予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	価格未定	SLG	
195	9月予定	GO2 Professional(仮)	毎日コミュニケーションズ	¥6,800(予価)	TBL	
196	10月予定	ミニ四駆　爆走兄弟レッツ&ゴー(仮)	BPS	¥5,800(予価)	RCG	
197	11月予定	あかずの間	ヴィジット	¥5,800(予価)	AVG	
198	11月予定	金田一少年の事件簿(仮)	講談社	¥5,800	AVG	
199	秋予定	ぷるるん!　シェイプUPガール(仮)	J・ウィング	¥5,800(予価)	PZG	
200	秋予定	ラグナキュール	SME	価格未定	RPG	
201	秋予定	NOUGHTY FIGHTERS	アークシステムワークス	価格未定	SLG	
202	秋予定	TECMO SUPER BOWL(仮)	テクモ	価格未定	SPG	
203	秋予定	Cat The Ripper	トンキンハウス	¥5,800(予価)	AVG	
204	秋予定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
205	秋予定	バトルバグス(仮)	バンダンイナターナショナル[illegible]	価格未定	SLG	
206	秋予定	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	価格未定	SLG	
207	秋予定	MELT(仮)	マップジャパン	価格未定	SLG	
208	秋予定	同級生麻雀(仮)	ユーメディア	価格未定	TBL	211
209	秋予定	エネミー・ゼロ	ワープ	価格未定	AVG	
210	12月予定	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア	¥5,800	RPG	14
211	12月予定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	SLG	
212	年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	ETC	
213	年内予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	価格未定	ETC	
214	年内予定	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE	価格未定	SLG	
215	年内予定	STRIKERS 1945(仮)	アトラス	価格未定	STG	
216	年内予定	ダイナマイトキング	エイコム	価格未定	ACT	
217	年内予定	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント	価格未定	AVG	
218	年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
219	年内予定	火竜娘－高悠環－	ガスト	価格未定	AVG	
220	年内予定	火竜娘－柳判官－	ガスト	価格未定	AVG	
221	年内予定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
222	年内予定	TEAM 4 7 GOMAN	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	対戦ACT	
223	年内予定	ヴァルナホース	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
224	年内予定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	価格未定	RPG	
225	年内予定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	価格未定	A-RPG	
226	年内予定	ホームドクター(仮)	サクセス	価格未定	ETC	
227	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
228	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
229	年内予定	トンズラ君	ソラン	価格未定	ACT	
230	年内予定	MONSTER FARM(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
231	年内予定	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	価格未定	ETC	
232	年内予定	タイブレーク	バディ	価格未定	SPG	
233	年内予定	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J	メディアリング	価格未定	ETC	
234	年内予定	ファーストクィーンⅣ	呉ソフトウェア工房		S・RPG	
235	来冬予定	ありす	グラムス	¥5,800	RPG	
236	来春予定	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード		AVG	
●発売日未定のソフト						
237	発売日未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
238	発売日未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
239	発売日未定	放課後(仮)	BPS	¥5,800(予価)	SLG	
240	発売日未定	NBA LIVE'96	EAV	¥5,800	SPG	
241	発売日未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	AVG	
242	発売日未定	ウイングコマンダーⅢ	EAV	¥7,800	SLG	
243	発売日未定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
244	発売日未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	ACT	
245	発売日未定	Max Racer	PD	価格未定	RCG	
246	発売日未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
247	発売日未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	価格未定	SPG	
248	発売日未定	オメガブースト	SCE	価格未定	STG	211
249	発売日未定	ガボールスクリーン	SCE	価格未定	未定	
250	発売日未定	ハーミィパズル(仮)	SCE	価格未定	PZG	
251	発売日未定	ぽのぽの(仮)	SCE	価格未定	TBL	
252	発売日未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	価格未定	TBL	
253	発売日未定	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE	¥4,800(予価)	ETC	
254	発売日未定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	価格未定	ETC	
255	発売日未定	リアルバウト餓狼伝説	SNK	価格未定	対戦ACT	
256	発売日未定	キング・オブ・パーラー(仮)	TEN研究所	価格未定	SLG	
257	発売日未定	GUILTY GEAR(仮)	アークシステムワークス	価格未定	対戦ACT	
258	発売日未定	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	価格未定	対戦ACT	
259	発売日未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
260	発売日未定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
261	発売日未定	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
262	発売日未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
263	発売日未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
264	発売日未定	機甲兵G－1(仮)	アスク講談社	価格未定	SLG	
265	発売日未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社	価格未定	AVG	
266	発売日未定	TFX	イマジニア	価格未定	STG	
267	発売日未定	フィスト	イマジニア	価格未定	対戦ACT	
268	発売日未定	The 11th Hour～The 7th GuestⅡ～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
269	発売日未定	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
270	発売日未定	スポット(仮)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
271	発売日未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ETC	
272	発売日未定	パワープレイ'96(仮)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	SPG	
273	発売日未定	ブラックバス(仮)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	SPG	
274	発売日未定	ユーリット(仮)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
275	発売日未定	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	価格未定	TBL	
276	発売日未定	FLY(仮)	エム・ディー・ピー	価格未定	AVG	
277	発売日未定	The Tower	オープンブック	価格未定	SLG	
278	発売日未定	対決るみーず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800	ACT	
279	発売日未定	ストリートファイターZERO2	カプコン	価格未定	対戦ACT	210
280	発売日未定	ブレスオブファイア3	カプコン	価格未定	RPG	210
281	発売日未定	ロックマン8	カプコン	価格未定	ACT	210
282	発売日未定	井出洋介名人の新実践麻雀	カプコン	¥4,800	TBL	
283	発売日未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	価格未定	TBL	
284	発売日未定	パチンコ(仮)	コナミ	価格未定	ETC	
285	発売日未定	競馬育成シミュレーションゲーム(仮)	コナミ	価格未定	SLG	
286	発売日未定	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZG	
287	発売日未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	価格未定	RPG	
288	発売日未定	ストーン・ウォーカーズ	サンソフト	価格未定	AVG	222
289	発売日未定	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZG	
290	発売日未定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
291	発売日未定	忍者じゃじゃ丸くん(仮)	ジャレコ	価格未定	ACT	
292	発売日未定	ZERO DIVIDE2	ズーム	価格未定	対戦ACT	
293	発売日未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
294	発売日未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
295	発売日未定	シミュレーション ズー(仮)	ソフトバンク	価格未定	SLG	
296	発売日未定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予価)	RCG	
297	発売日未定	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	価格未定	RPG	192
298	発売日未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
299	発売日未定	マッハGoGoGo!	トミー	¥5,800(予価)	RCG	
300	発売日未定	PS版テニス	ナムコ	価格未定	SPG	228
301	発売日未定	ソウルエッジ	ナムコ	価格未定	対戦ACT	
302	発売日未定	ワールドスタジアムEX	ナムコ	価格未定	SPG	228
303	発売日未定	ZXE－D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
304	発売日未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
305	発売日未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
306	発売日未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	
307	発売日未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	???	
308	発売日未定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800(予価)	ETC	
309	発売日未定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
310	発売日未定	ライアット スターズ	ヘクト	価格未定	S・RPG	
311	発売日未定	STRESS-LESS LESSON	マックスファイブ	価格未定	PZG	
312	発売日未定	さるかにハムぞう	メディアワークス	価格未定	PZG	
313	発売日未定	操兵伝	ユタカ	価格未定	RPG	207
314	発売日未定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
315	発売日未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
316	発売日未定	ミッドランド～幻の王国～(仮)	未来ソフト	価格未定	RPG	

仲間

第4の仲間出現!

P.16



ダンジョン

3Dを最大限に活用

P.24

新事実続々発覚!! さらに加熱する

新たな仲間、謎の都市、ダンジョン、そしてチョコボ!!知りたかった情報を、一気に放出する12ページ大特集! 近づいてくる"最強のRPG"が、見える! 感じる! さらなる期待に胸踊る総力特集!

5つの要素で分析

徹底追跡 ファイナル

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

世界

高度な機械文明!?それとも？

P.20

乗物

期待のチョコボ登場!!

P.18

モンスター

ポリゴンバリバリの敵たち

P.25

FFワールド

©スクウェア　イラスト／野村哲也　※画面はすべて開発中のものです。

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	CD2枚組¥5,800(予価)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

ファンタジーVII

NEW CHARACTER

仲間

第4の仲間は『FF』初の動物系キャラ

これまでに紹介したクラウド、エアリス、バレットの3人のキャラクター以外に、新たな仲間の存在が判明した！　その名も、RED XIII(レッドサーティーン)。長いたてがみに、鋭い牙。そう、彼は人間ではない。獣の王者の風格を見せる、動物型のキャラクターだった！　はたして、彼(?)はどんな活躍を見せてくれるのだろうか？

RED XIII
【レッドサーティーン】

クラウド、エアリス、バレットに続く第4のメインキャラ。精悍な獣らしい力強い野性と、王者のような気高い知性を合わせ持つ、不思議なキャラクターだ。その素性はまだまだ謎に包まれており、はたして本当に獣なのかさえもまったく不明。腕に刻まれた「XIII」(13)の入れ墨は、何を意味するのだろうか？

深読みFFVII ① 仲間
キャラの入れ替えがある？

このレッドXIIIを加えて、発表された仲間は、4人となった。しかし、公表されている戦闘シーンの写真を見るかぎりでは、どうもパーティの最大人数は3人と思われる。とすると、『IV』や『VI』のように状況に応じて、次々仲間が入れ替わる可能性が高くなってきた。これまでのシリーズでは、パーティが頻繁に入れ替わるのは偶数作（II、IV、VI)であり、奇数作(I、III、V)ではほぼ固定されていた。今度の『VII』は今までの定説や予想をくつがえす作品になるようだ。

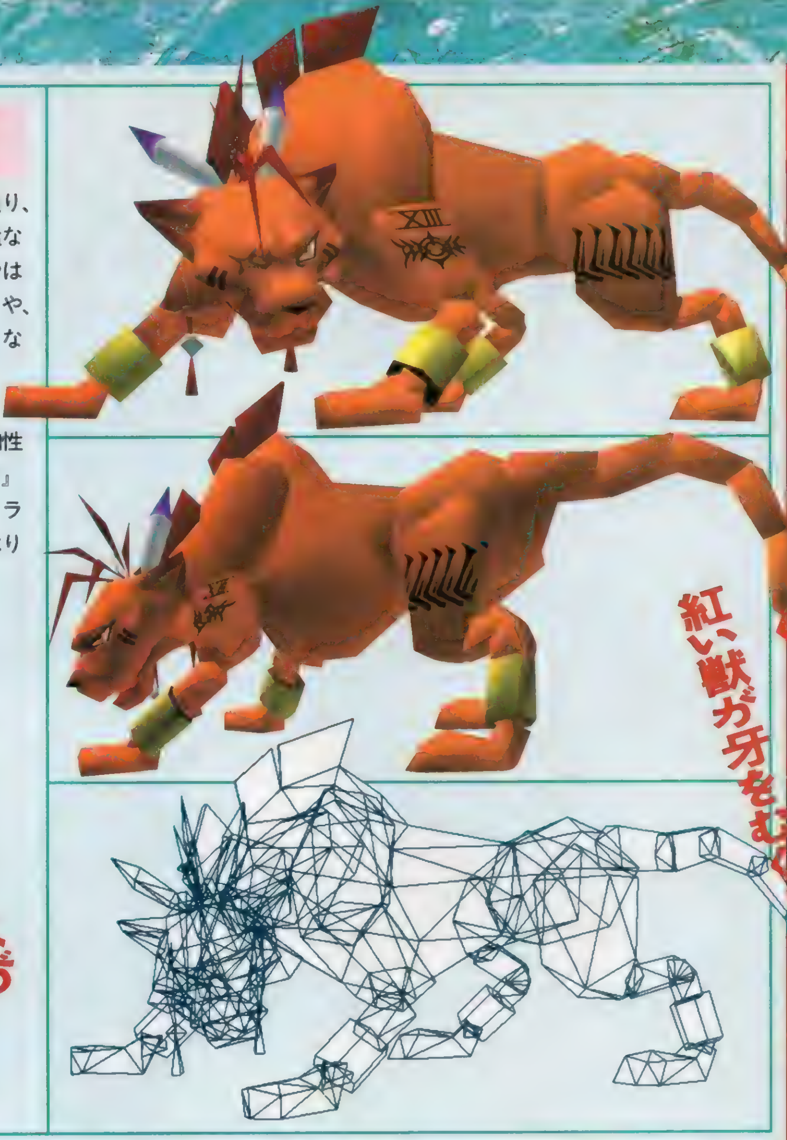
▼『VI』のモーグリは同じ動物系でも、どちらかといえばマスコット的要素が強かった

▼この『VI』のように、多くの仲間からパーティを選択できるようになるかも？

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

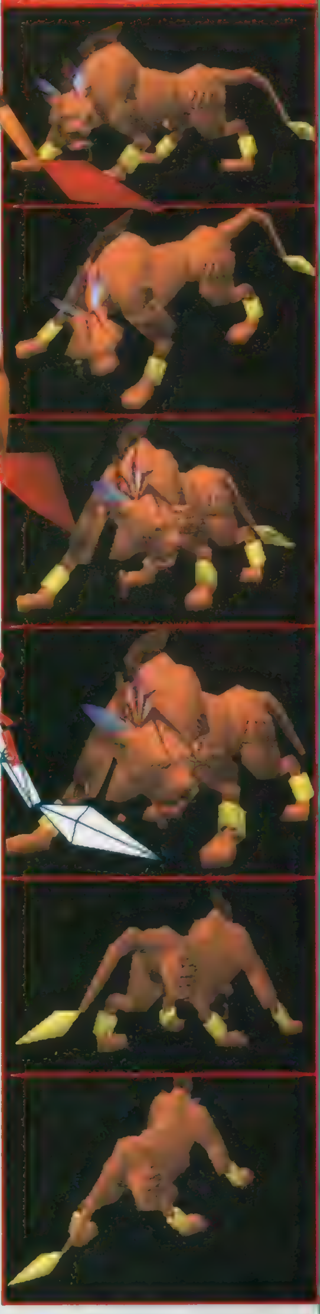
イメージCG

レッドXIIIという名前の通り、紅いたてがみを持つ、どう猛な獣のイメージ。攻撃方法はやはり鋭い牙による「かみつき」や、鋭いツメによる「ひっかき」なのだろうか。外見はいかにも攻撃的に見える。しかし、その瞳からは、どことなく知性を感じることができる。『FF』シリーズ最新作のメインキャラを務めるくらいだから、やはりただの獣なわけはない？



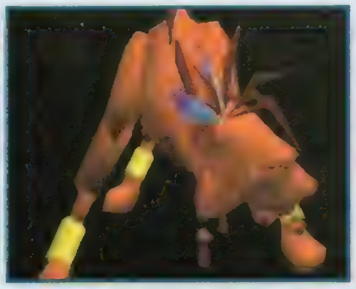
たくましい体がしなやかに舞う！

紅い獣が牙をむく！



ゲーム画面

ゲーム画面になっても、その野性的なイメージはまったく損なわれていない。見た目通りのネコ科動物なら、戦闘シーンではしなやかで俊敏な動作が期待できそうだ。



CHARACTER FILE 1
CLOUD
【クラウド】

自分の身長もあろうかという大剣を構えた剣士風キャラクター。特に限定はされていないが、やはり主人公という役柄に最もしっくりくる。ちょっとアウトロー的な所がいい味。反政府活動をしている？

CHARACTER FILE 2
AERITH
【エアリス】

いまわかっている中では紅一点のキャラクター。手に持った杖のような武器から、僧侶か魔法使い系の職業が想像できる。役割的には、パーティの回復役がイメージとしてピッタリ。優しくて、芯がしっかりした女の子という感じ。

CHARACTER FILE 3
BALLETT
【バレット】

右手にガトリングガンを仕込んだ大男。イメージとしては、敵として登場し、戦闘後和解して仲間になるという、お約束のパターンにピッタリはまりそうだ。この手のキャラクターの例にもれず、魔法は使えず、体力勝負という可能性高し。

VEHICLE 乗物

『FF』の乗物といえば、やっぱり チョコボ!

軽快なBGMに乗って、広い大地を2本の脚で駆け回る奇妙な鳥。いまや『FF』を代表する顔といってもいい人気キャラクター、チョコボ。広大なFFワールドを旅するには欠かせない頼もしいチョコボが、期待に応えて『Ⅶ』でも登場するのだ！　『Ⅶ』登場にあたって、3Dモデリングで初の立体化！　ますます愛らしくなったチョコボを見てくれ！

CHOCOBO 【チョコボ】

『FF』の人気キャラ。フィールドをひた走る姿は旅人の心をなごませる。今回もとりあえず乗物として登場しているが、もっと重要な役割を持っている可能性は十分ある。飛べないのは相変わらず？

深読みFFⅦ ② チョコボ

新たなる亜種の登場はあるのか!?

シリーズにおけるチョコボの役割は、乗物。その特徴は、歩くより速い、鳥だけど飛べない、乗っている間は敵に会わない、心がなごむといったところ。「Ⅴ」では主人公バッツの仲間のような、独立したキャラだったが、『Ⅵ』のときは料金を支払って借りる、中世の馬のような一般的な乗物として親しまれていた。

また、これまでにMPを回復してくれる白チョコボや、アイテムを預かってくれるでぶチョコボなど、シリーズごとに様々な亜種が登場した。今度の『Ⅶ』でも新たな亜種の登場に期待しよう。

▼所持アイテム数の無制限化で消えた、でぶチョコボ。じつに残念！預けたアイテムをどこから出すのかという論争もかわされた。（写真は『Ⅲ』）

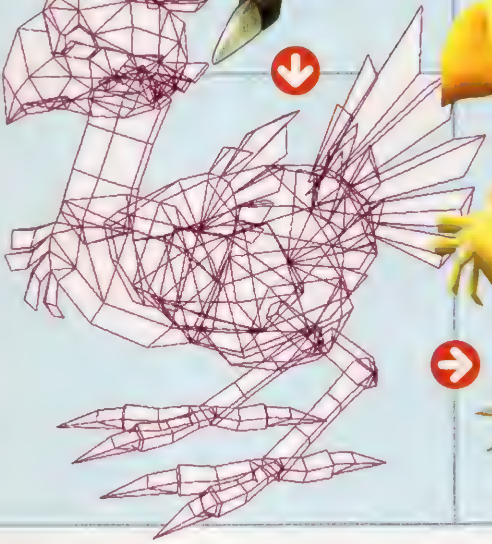
▼『Ⅵ』では、チョコボに乗ると3D移動シーンが楽しめた。調子に乗って、酔うヤツが続出したものだ。『Ⅶ』はさらにすごくなる!?

ゲーム画面

まさしく、どこからどう見てもおなじみのチョコボ。毎回シリーズごとにシステムや世界観を変更してきた『FF』シリーズで、変わらないのがこのチョコボ。それにしてもただの乗物にしては、ここまで丁寧に作られているのは、何かある!?

イメージCG

まず、左上がチョコボのイメージイラスト。これをもとにワイヤーフレームを作りあげる(左下)。それにテクスチャを張ると、下のチョコボのできあがり。いまにも動きだしそうだ。



ただの乗物じゃない!?
かわいさもパワーアップ!

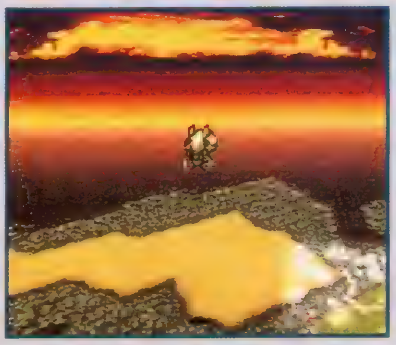
深読みFFVII ③
乗物

チョコボ以外の乗物はどうなる?

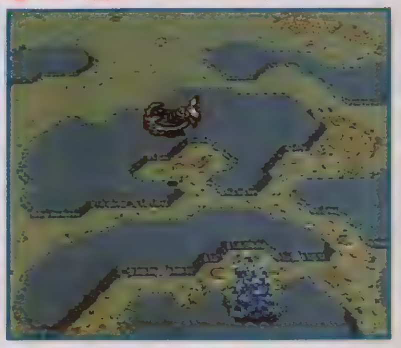
チョコボ以外の乗物といえば、まず思い出すのが飛空艇。『VI』のファルコン号、『IV』の魔導船など、形や名前に多少の差はあるとはいえ、FFシリーズで空を飛ぶ乗物といえば、飛行機やロケットではなく、「船」だった(『V』の飛竜などもいたけど)。あの驚異のオープニングを見せた『IV』以降、飛行中はまるでSTGのような3Dシーンで大空を舞う感覚を味わうことができた。

SFC版でさえ、その迫力に毎回驚かされてきただけに、プレイステーションというハードの上で、どのような進化をするのか、想像もつかない。

▼空中を舞う『VI』の飛空艇。SFCでもすごい迫力を持っていた。いったい『VII』ではどうなるのか?



▼『IV』の魔導船は、地球を飛び出して月まで到達した。今回はどこまで行くのか。

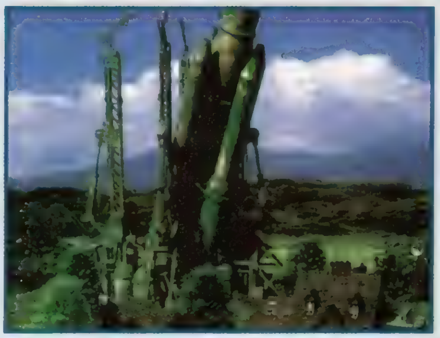


WORLD

その1　謎めいた都市

超リアルな仮想空間

グラフィックの美しさが、こんなにも現実感を生むものだと思い知らされた。実在する世界のドキュメンタリーを見ているようだ。



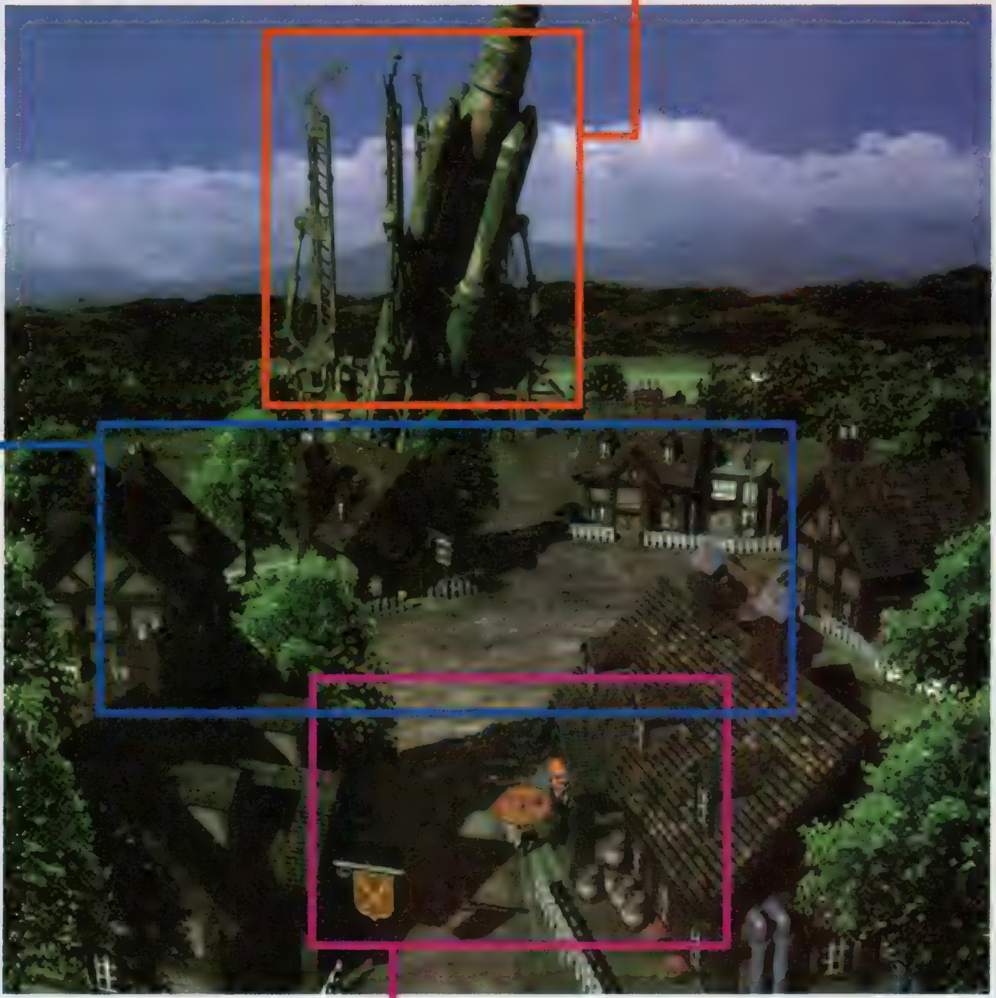
◀ゲーム画面で見ても、すごいクオリティ。このロケットの古びた様子から見ると、先代文明の名残なのかも。

村の後ろに立つ古めかしいロケット。かつては飛んでいたのだろうが、いまやボロボロに朽ち果てている。

ロケット村

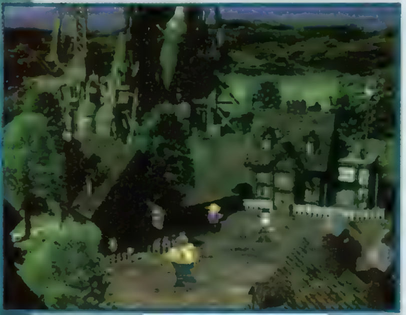
古びたロケットのふもとに開けた小さな村。以前紹介したミッドガルに比べると、とても同じ世界とは思えないほどのんびりしている。平和そうな村のありふれた風景と、おそらく今は使い物にならないのであろう巨大なロケットとのミスマッチが、何ともいえぬ不思議な雰囲気をかもし出している。

町にそびえ立つ謎のロケット

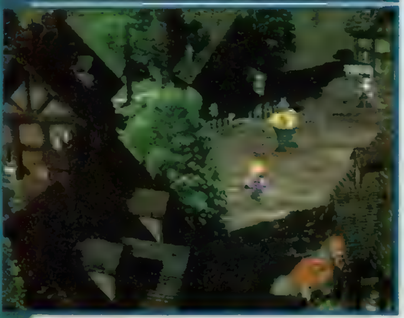


村の広場

村の中の風景は平和そのもの。広場には、住民らしき人物の姿も見ることができる。平和に暮らす人たちとは裏腹に、背後に立つロケットの姿がなぜかもの悲しい。いったい物語にどのように関係してくるのだろうか。



▼村の広場には太った人と少年(？)が立っている。



◀さらに手前に進んでいくと、こうなる。すごいリアリティだ。

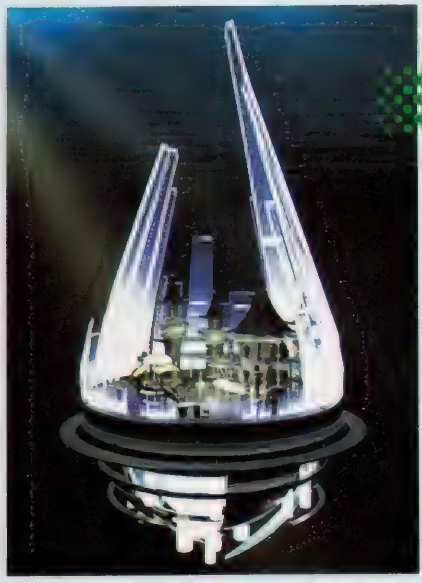
看板までクッキリ"上海亭"

村の手前には料理屋らしき看板が見える。「上海亭」という文字までバッチリ。入口の横には酒ダルが積んである。いかにも現実にありそうな風景で、どこかの町の写真でも見ているようだ。また、向かいには、武器屋らしき看板も見えるぞ。

◀料理屋か、宿屋か？　上海亭の看板。ゲーム画面になっても、文字がハッキリ読みとれる。

水中都市？

ひび割れたタマゴのような形をした、巨大な水中都市。まだ名前すらわからないが、その特異な形状や神秘的な雰囲気から、物語に深く関わってくる可能性が大きい。特にエアリスとの関わりが深そうだ。どうやら、今度の冒険は海底の世界にも足を踏み入れることになりそう。



[祭壇でエアリスは何を祈る？]

祭壇らしき場所で、一心に祈りを捧げているエアリス。その姿を追って近づいていくクラウド。これはこの都市で起こるイベントシーンなのかな？

深読みFFVII ④ 世界

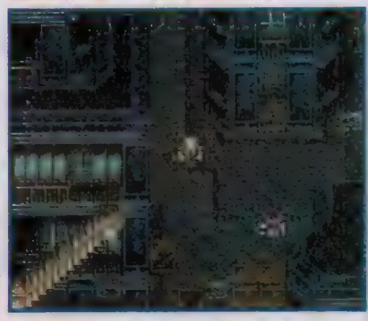
今度の世界はSF＋ファンタジー？

「FF」は作品ごとに、世界観をあえて統一せず、違った世界を造り上げている。

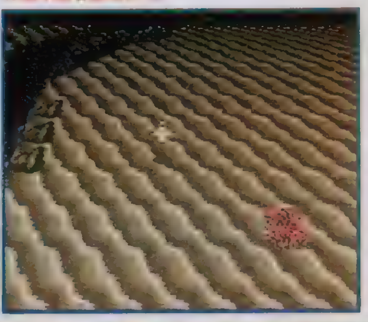
今回は、魔晄都市のようなSFチックな世界と、海底都市のような幻想的なファンタジーふうの世界が入り交じった感じになりそうだ。朽ち果てたロケットや看板を見ると、現実世界に近い文明が1度滅んだ後の、復興途中のように感じられる。

バレットの腕のガトリングや、ショップで銃器らしきものが売られているところを見ると、この世界に火薬はあるようだが…。さて、「魔法」はどう絡む？

▼どことなく退廃的なムードだった「VI」。今回の世界に似ているかもしれない。



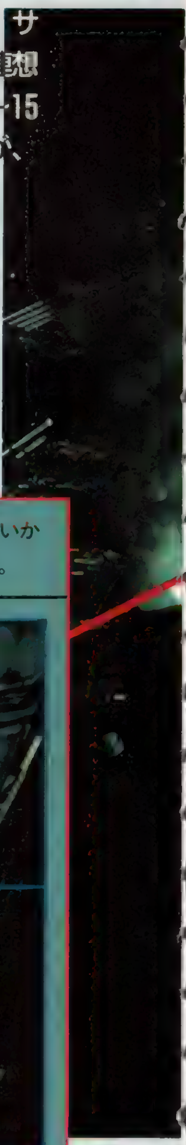
▼海底世界は「FF」ではおなじみ。「V」では潜水艇も登場した。



WORLD

その2
機械都市

いままでの『FF』シリーズにはなかった、サイバーな雰囲気の巨大都市。近未来SFを連想させる その名は魔晄都市ミッドガル。P.14〜15の大きな写真もこの都市の一部だ。この街が、今回の冒険の発端となりそうな予感！



圧倒的な存在感！ 蒸気の音が聞こえてくる!?

魔晄都市ミッドガル

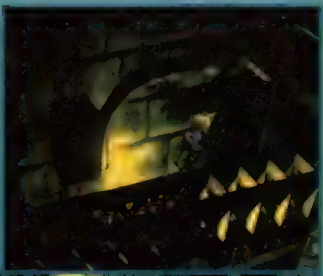
高度に発達した機械文明を思わせる、魔晄都市ミッドガル。中心部から放射状に延びた、8機の魔晄炉に取り囲まれた街だ。その迫力もさることながら、現実感もすごい。ここに住む人々の息づかいが感じ取れそうだ。それにしても"魔晄"とは何なのだろう。

魔晄炉

ミッドガルに存在する謎の施設。外周を取り囲むように8機設置されている。いかなる用途に使うのかは不明だが、物語に大きく関わることはまちがいないだろう。

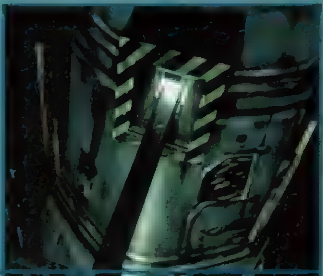
[屋上部]

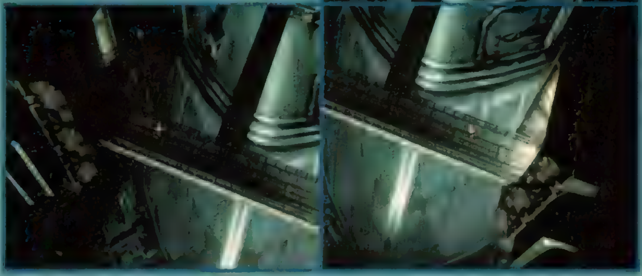
何かのエネルギーを抽出する装置なら、普通、核となる部分を最上階に置かないだろうから、やはりただの屋上に通じている可能性が高い。ここで、街全体を見渡すイベントがあるかも？



[外部]

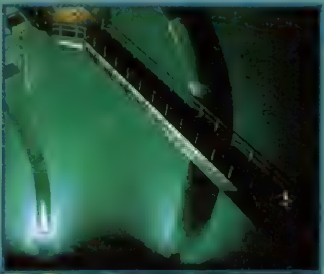
近くに寄ってみると、その巨大さがよくわかる。1つ1つの魔晄炉は、街を囲むように通路でつながれているようだ。やはり何かのエネルギーを作り出す装置なのだろうか。重要な施設と思われる。

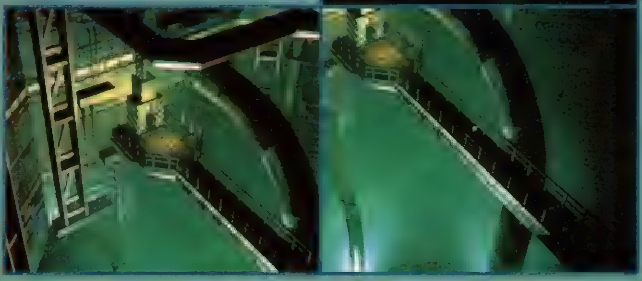




[最下層]

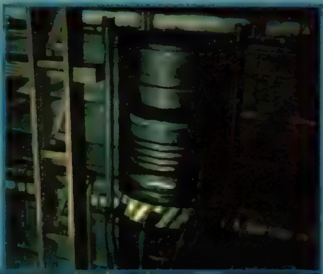
魔晄炉の最下層。通路があるだけで、底が見えない。通路の先にある箱状のものはエレベーターか？ 壁に沿って延びているものは、いったい何だろう？ ハシゴにしては巨大すぎるが…。

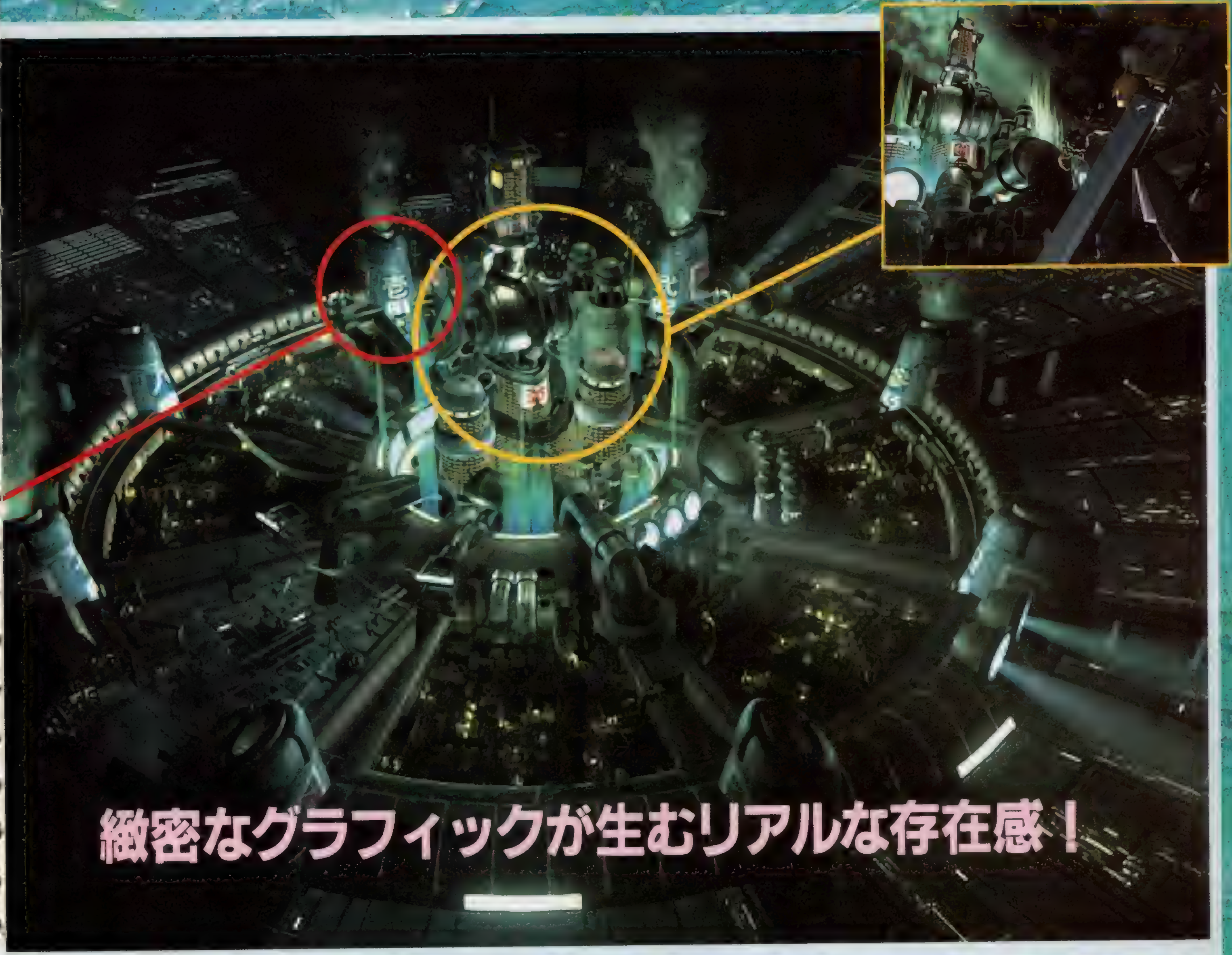




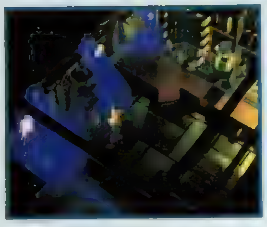
[内部]

これが魔晄炉内部の様子。巨大なタンクと、それに備え付けられたバルブ。いったい何の装置なのだろうか。タンクのようなものは、何となく転送装置のような気もするが。蒸気の熱が伝わってきそう。





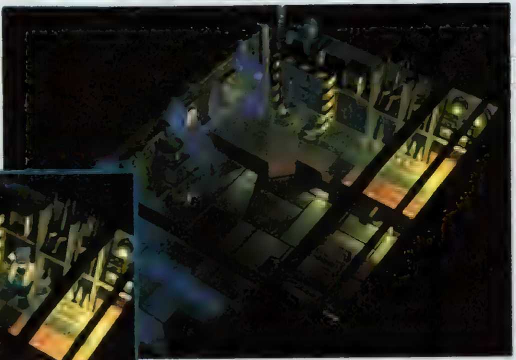
緻密なグラフィックが生むリアルな存在感！

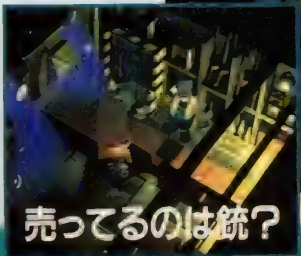


武器屋

ＲＰＧには必要不可欠な武器屋。『ＦＦⅦ』ではこんなにキレイになった。ショーウインドウには実際に商品が並べられている。サイバーな暗さがこの街にピッタリだけど、どの街の武器屋なのかはまだ不明。

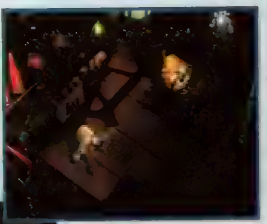
▲窓から差し込む光もサイバー。
▼ショーウインドウの中には、銃のようなものが並んでいる。銃器類も登場しそうだ。



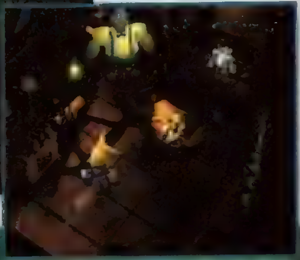


アジト？

どこの街にあるかは不明だが、主人公たちの秘密基地のような場所かもしれない。いかにも怪しげな雰囲気だ。



▲内部は、かなり怪しい雰囲気に包まれている。安っぽいバーのようだ。
▼雰囲気も怪しければ中にいる人もなんとなく怪しい。



DUNGEON

ダンジョン

立体的なダンジョンの数々が、五感に訴えかける!

3D立体映像で彩られた仮想空間は、街や戦闘シーンだけではない。冒険には欠かせない危険なダンジョンも、完全に3D空間として表現されているのだ！　現実さながらのリアリティで迫るダンジョンの数々は、RPG史上に残るほどの美しさと厳しさでプレイヤーを悩ませるだろう。

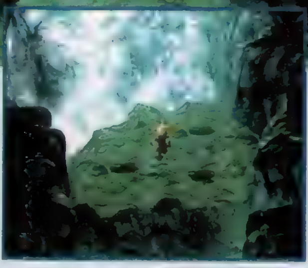
▼長い年月、雨風に洗われたような、なめらかさを感じる。

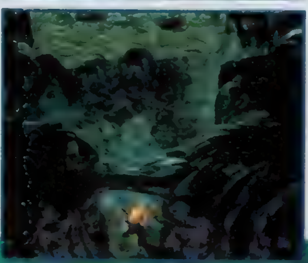
謎の石段

自然の作り出した芸術なのか、石でできた階段をかけ下りるクラウド。写真を見てもわかるように、状況によって拡大縮小が行われている。3D立体空間ならではの演出だ。

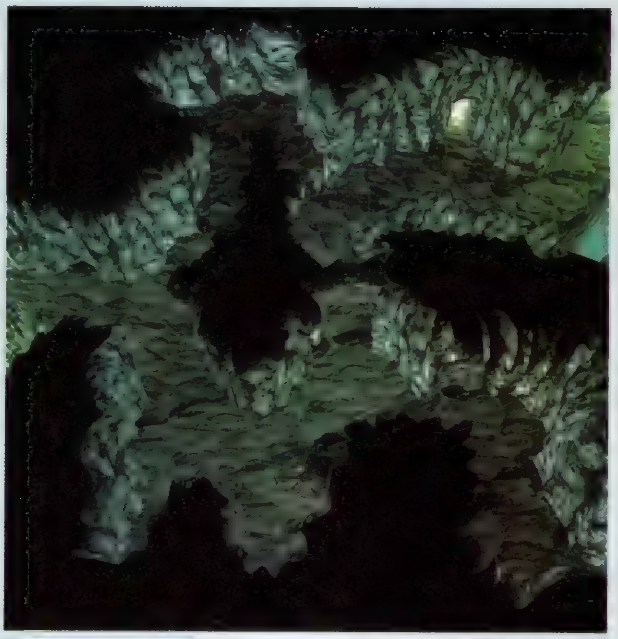
行く手を阻む断崖

暗い洞くつの先に差しこむ一筋の明かり。その先に出て見れば、そこには見渡すかぎりの断崖絶壁が広がっていた。まるで冒険活劇を思わせる、すごい演出だ。しかもその画面から受ける迫力は、まさに本物。断崖の淵に立っていると、思わず身を引いてしまいそうだ。高所恐怖症の人にはちょっとツラいかも？



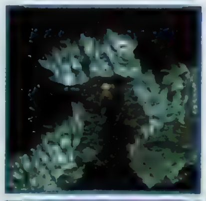


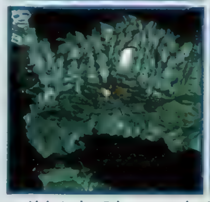
◀下から順番に、洞くつを抜けていく連続写真。これはもちろん、実際のゲーム画面なのだ。滝つぼに流れ落ちる水の音が聞こえてきそうだ。

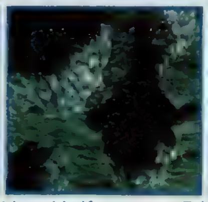


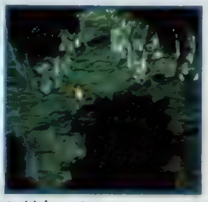
洞くつ内

こちらは洞くつの内部。鍾乳洞のような、ひんやりした空気を感じさせる。天井から、しずくがたれてきそう。









▲それにしても、ここまでキレイなダンジョンは過去にはない！

MONSTER

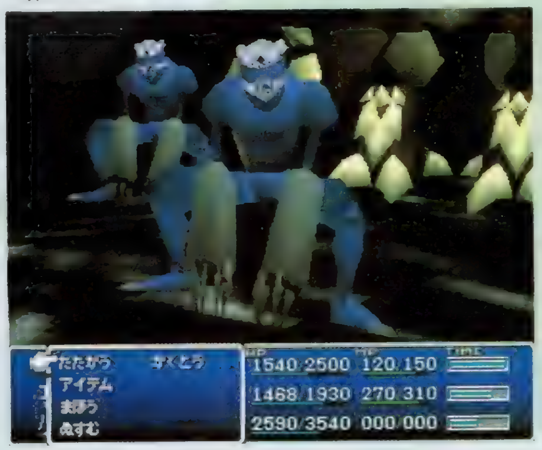
凶悪なモンスターたちも、ガラリとイメージチェンジ!

モンスター

正体不明
背中にトゲを背負った動物型モンスター。アンバランスな手足がどこかユーモラス。丸まってトゲで攻撃…といった感じかな。

カニ型
何となく食べるとおいしそうな、巨大なカニ型モンスター。攻撃方法は、やはりその巨大なハサミなのか？

▼右のモンスターたちも、こんなふうに画面に組み込まれるのだろう。



カッパ型
前号のカエルに続きカッパも登場。手にした武器はやはり「さごじょうのヤリ」なのか。プレイヤーをカッパにする特殊攻撃に期待だ！

戦闘シーンの立体化に伴い、モンスターのデザインもより立体に適した形に一新された。今回発表された3タイプのモンスターは、どのような攻撃で主人公を悩ませるのか？姿形だけでなく、戦闘時のリアルな動きが注目できそうだ。

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

フィールドキャラはこうなる!

フィールドを歩くときのキャラクターCGが発表されたぞ。下を見ての通り、すごい再現力。それぞれのキャラの特徴をみごとに表しているのだ。顔立ちがハッキリしているので、イベントや状況によっての表情の変化にも期待できそうだ。

⬇クラウド

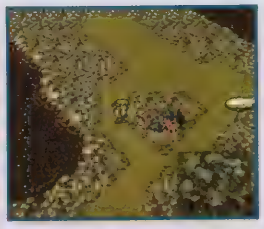
⬆エアリス

⬆チョコボ&クラウド

深読みFFVII ⑤ ダンジョン

フィールドとダンジョンの境目は？

『VII』のダンジョンシーンを見ると、フィールドや街、ダンジョンの区別がつきにくい。これは、フィールド上に直接街やダンジョンが存在し、場面転換なしで行き来できる世界が構成されている可能性もありそうだ。だとしたら、方向音痴な人にとっては迷子必至か!?



▶これまでは、フィールドのポイントに重なることで街やダンジョンに入った

深読みFFVII ⑥ モンスター

賛否両論となった新デザイン

過去のシリーズを通して、どちらかといえば「濃い」デザインだったモンスター。『VII』ではポリゴンの関係か、どこかおもちゃっぽくなっている感じは否めない。しかしその代償に自由自在でリアルな「動き」を手に入れたハズ。そのアクションの多彩さには期待が持てそうだ。ボスクラスのモンスターも早く見たい。

▶VIよりいかにもファンタジー的なモンスター動きはないか、書き込みの濃さは抜群

『女神転生』シリーズ最新作PSで覚醒!!

去る3月12日、記者会見で正式発表!!

メガテンこと『女神転生』シリーズが、まったく新しいオリジナル作品として生まれ変わりPSに登場する！まだまだ開発段階だが、画面写真も公開。シリーズとしての歩みからシステム、キャラクターまで、開発者インタビューも交えてお贈りしよう。

女神異聞録 PERSONA ペルソナ

Ⓒ1996 ATLUS Ⓒ西谷史／シップス／㈱徳間書店／NAMCO LTD.／ⒸATLUS／遊企画

HISTORY 『女神転生』の歩み

メガテンシリーズは常に進化し続け、多くのファンを魅了してきた。さらに転生し『女神異聞録』が誕生するわけだが、まずはどんなゲームがあったのか、その歴史をひも解いてみよう。

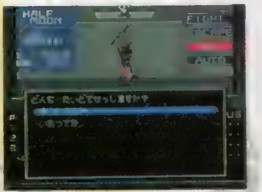
西谷史氏の小説を原作としたＯＶＡをベースとしてパソコン(PC-8801)版が登場し その続編的なものとしてＦＣ版が産声をあげた。家庭用ゲーム機を媒体にして、ここから数々の作品へとメガテンは成長していったのだ。その代表作を下に紹介する。

ここからメガテンは始まった……
FC『デジタルデビル物語 女神転生』

▲まだ３Ｄ・ＲＰＧは少なかったが確実にファンは増えた。

３Ｄ・ＲＰＧとしての出発点。『Ⅱ』からオリジナルで、悪魔の対立や魔界の存在を描き、基本概念を確立させた。この２作をリメイクした『旧約』も好評。

ロウとカオスの熾烈な戦いを描いた
SFC『真・女神転生』



▲初のＳＦＣソフトで一気にメジャーなものとなった。

ロウとカオスという属性が、明確にシナリオに関わった作品。『Ⅱ』では救世主伝説をさらに突き詰め、物語の厚みも増した。この２作は宗教的な要素が濃い。

２Ｄフィールドで新たな魅力を開拓
GB『女神転生外伝 ラストバイブル』

▲ファンの年齢層も、このソフトで幅が広がっただろう。

３Ｄに対する取っ付きにくさをなくして、合体などの要素を楽しむことを重視した。神話的なストーリー、魔法による合体が印象的。『Ⅲ』はＳＦＣ版で発売。

世界観そのままにシミュレーションバトル!
SFC『魔神転生』

▲ここからメガテンの世界に魅せられた人も少なくなかった。

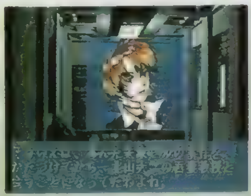
『真・女神転生』で確立した世界観を、ＳＬＧという別の切り口で見せてくれた作品。合体や交渉などが引き継がれており、練り込まれた物語も興味深い。

パートナーによって変わるストーリー
SFC『真・女神転生 if…』

▲３Ｄのみにも関わらず、一般層にも受け入れられた１本。

『真・女神転生』のサイドストーリー的な作品。異次元へ飲み込まれた学校が舞台。ゲーム全編を通して３Ｄのみで構成。守護神(ひょうい)憑依のガーディアンシステムが斬新。

ハードボイルドで迫るシリーズ最新作
SS『真・女神転生 デビルサマナー』



▲このソフトのためだけにＳＳを買った人もいたとか。

改良された親切なシステムと、ハードボイルドな物語が魅力。ポリゴンで描かれたダンジョンやアニメーションバトルに圧倒される。新時代を予感させる１本。

『女神転生』の歴史
メガテンシリーズ全作品

1987.9.11／FC
『デジタルデビル物語 女神転生』(ナムコ)
1990.4.6／FC
『デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ』(ナムコ)
1992.10.30／SFC
『真・女神転生』(アトラス)
1992.12.23／GB
『女神転生外伝 ラストバイブル』(アトラス)
1993.11.19／GB
『女神転生外伝 ラストバイブルⅡ』(アトラス)
1993.12.25／PCE
『真・女神転生』(アトラス)
1994.1.28／SFC
『魔神転生』(アトラス)
1994.2.25／メガCD
『真・女神転生』(シムス)
1994.3.18／SFC
『真・女神転生Ⅱ』(アトラス)
1994.4.22／GG
『女神転生外伝 ラストバイブル』(セガ)
1994.10.28／SFC
『真・女神転生 if…』(アトラス)
1995.2.19／SFC
『魔神転生Ⅱ』(アトラス)
1995.3.4／SFC
『女神転生外伝 ラストバイブルⅢ』(アトラス)
1995.3.4／GB
『アナザ・バイブル』(アトラス)
1995.3.24／GG
『女神転生外伝 ラストバイブル スペシャル』(セガ)
1995.3.31／SFC
『旧約・女神転生』(アトラス)
1995.9.29／VB
『ジャックブロスの迷路でヒーホー!』(アトラス)
1995.12.25／SS
『真・女神転生 デビルサマナー』(アトラス)

そして『女神異聞録』へ

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

※緑ワクの写真はＰＳ版の画面で開発中のものです。

今作のキーワードは新システム"ペルソナ"

「女神異聞録」の世界には、仲魔としての悪魔は存在しない。そのかわり、個々のキャラには、それぞれ３体の悪魔を降魔させることができる。この降魔させた状態の悪魔を「ペルソナ」とよび、キャラクターはこの「ペルソナ」から魔法など、多くの恩恵を受けられる。

◀ペルソナにした悪魔を戦闘中に召喚して戦わせることができる。ちなみにこれはジャックランタン。

『if…』のガーディアンシステムに似てる!?

「ｉｆ…」では仲魔の他に、ガーディアンという守護霊的な悪魔が重要な役割をはたした。今作におけるペルソナは、人間につくという部分ではガーディアン的であり、戦闘時での活躍を考えると非常に仲魔に近いと考えられる。あるいはこの２つの役割を同時にはたす存在か？

◀「ｉｆ…」のステータス画面。使える魔法の継承など、様々な能力値に変化があった。

邪教の館からマインドマンサーへ

このゲームで邪教の館の代わりとなるのがマインドマンサーだ。戦闘で悪魔とのコンタクトに成功するともらえる"召喚スペル"。これをマインドマンサーの所へ持っていくと、悪魔を召喚してキャラクターのペルソナにしてくれる。この作業を"降魔"という。もちろん、ここでは呼びだした悪魔同士を合体させることもできるぞ。

◀おなじみの邪教の館は登場せず、マインドマンサーは剣や防具の合体もするのか？

SYSTEM
一新された基本概念

今までの概念はどういった形で継承されるのか？

女神転生シリーズに脈々と受け継がれてきた独自のシステムや概念は、この『女神異聞録』ではどうなるのだろうか？　シリーズをプレイした人なら気になるところだろう。まだ推測の域から出ていない部分もあるが、ひとつひとつ検証してみよう。

●コンピュータ

ペルソナという新しい能力に目覚めることによって、コンピュータ及び悪魔召喚プログラムは必要なくなった。新システムはどうなるのだろう？

●月の満ち欠け

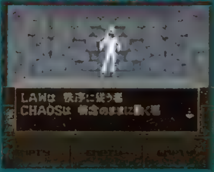
写真を見ればわかるように、月齢は存在する。おそらく今まで通り、悪魔とのコンタクトにも何らかの影響があるだろう。

●マグネタイト

このゲームでは、悪魔を実体化させて連れ歩くことがない。だから必然的に、マグネタイトは必要がないことになるのだ

●LAWやCHAOSなどの属性

種族としての属性は残るだろうが、宗教的な属性はなくなる可能性が高い。むしろペルソナ同士の相性に属性が関わってくるだろう



●ケルベロス

シリーズ全編を通して登場してきたケルベロス。当然今回の登場も期待できる。どんな使命を持って主人公たちの前に姿を現すのだろうか？非常に楽しみだ。

▲ケルベロスの登場を待ち望んでいるファンも多いはず

●オートマッピング機能

コンピュータがなくなるからといって、オートマッピングもなくなるとは限らない。３Ｄ画面では、なくてはならないシステムの一部だからだ

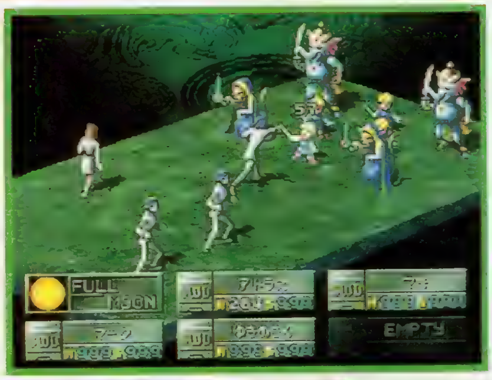
メモリーカードが使用できる喜び

メガテンシリーズでは、データのセーブ箇所が少ないという問題が常につきまとった。エンディングの数だけデータを保存したいというファンには、つらい状況が続いたと言えよう。しかし、ＰＳではメモリーカードという強い味方がいる。今のところ使用ブロック数やエンディングの数などはわからないが、その問題は解決したも同然だ！

BATTLE
視覚的バトルへの転生

戦闘画面はなんとクォータービュー!!

今までのシリーズと一線を画するのが、この驚きの戦闘画面。斜め見下ろし型のクォータービュータイプで、悪魔はもちろん、パーティキャラの戦う姿まで視覚的に捉えることが可能になった。悪魔それぞれに数種類のアニメパターンが用意されていて、表情や動きなども変化する。また、力を借りるペルソナにより、戦い方が変わる。



▲これは通常攻撃の画面。キャラが敵に攻撃するアクションがよくわかる。メガテン初の動きのある戦闘だ。

◀悪魔も攻撃によっていろんなアクションを見せてくれる。キャラがダメージを受ける動きは痛そうだ(笑)。

フォーメーションによってバトルを戦略的に!!

戦闘画面がクォータービューになって、空間的な広がりが実現された。それによって、前列・後列だけにとどまらないフォーメーションという概念が付加された。これは戦闘時のパーティの位置取りのことで敵の種類や攻撃、状況などに応じて効率よく変更すれば、有利に戦闘を進めることができるようになったのだ。このフォーメーションの導入によって、戦略的な要素を盛り込んだバトルが期待できる。

▲今までのシリーズでは、前列・後列のみの位置関係しかなかった。ちなみに後列は攻撃を受けにくい。

▲パーティは5人編成で、状況に応じたフォーメーションが組める。戦闘の幅が広がったと言えよう。

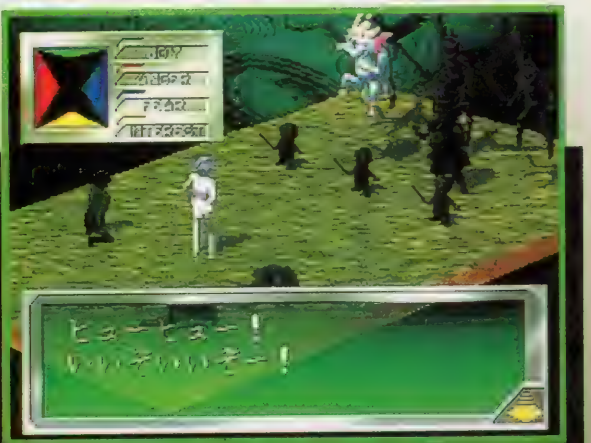
ペルソナ合体に必要な召喚スペルを悪魔とのコンタクトで入手

従来の交渉にあたる戦闘中の悪魔との会話を、このゲームではコンタクトという表現で呼ぶ。主人公たちは、いろいろな場所に出没する悪魔たちとコンタクトをとることになる。このコンタクトはコンピュータを使うのではなく、ある特殊能力に目覚めた人間だけが可能になるらしい。悪魔とのコンタクトがうまくいくと、召喚スペルが入手でき、マインドマンサーの力で合体ができるようになるのだ。

▶悪魔の反応が、表情でも感情グラフでもわかるようになっている。

画面左上の感情グラフでアクマの気分がわかる!

内部データとして表面に現れることがなかった悪魔の感情が、グラフで見ることができるようになった。好感触、怒っているなど、グラフの色がそのときの感情に対応していて、非常にわかりやすいぞ



CHARACTER

妖しくも魅力的なキャラクター

PLAYER 主人公

彼がプレイヤーの分身となる主人公。現段階では、某市・御影町の聖エルミン学園に通う17歳の男子生徒、ということしかわかっていない。ただ、このイラストにはメガテンシリーズでの主人公の特徴でもあるコンピュータが描かれていない。悪魔との関わり方が変わる、今作の特異性を感じる。

St.Hermelin High School
聖エルミン学園

◀入院している設定の麻希と、教室で会話してるなんて、どういうことだろう。

CLASS MATE 園村麻希（そのむらまき）

St.Hermelin High School
聖エルミン学園

暗い瞳が印象的な彼女は、このゲームのヒロイン的存在。1年前からの長期入院をきっかけに現実に絶望し、自分の殻に閉じこもっている。物語を通じて本来の自分を取り戻すのだろうか？

CLASS MATE パートナー

St.Hermelin High School
聖エルミン学園

一見スケーター風のこの少年は、多数のパートナーの中の1人らしい。画面写真を見る限りではマークという名前のようだが、これはあだ名だろうか？クラスの中でもちょっと目立つヤツ……そんな印象を受けるキャラ。

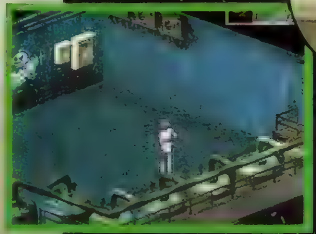
▶地下鉄改札前でのイベントシーン。セリフにも現代っ子ぽさが出ている。

▶ちょっと大人びた感じの彼女だ。それにしてもペルソナ様遊びって……？

今回"ヒーホーくん"は登場するのだろうか？

高校が舞台となると気になるのが「if…」で人気者になったヒーホーくん。学校が好きなだけに、この学園にも出没するとうれしいが……。

▲勝手に軽子坂高校に入学したヒーホーくん。その愛らしい姿に再びお目にかかりたい！

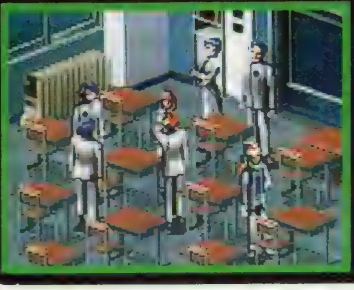


▲壁に凶悪なジャックフロストの絵が見えるが、これは関係ないんだろうなぁ。

FIELD
画面で見る舞台設定

主人公の同級生たちが冒険のパートナーだ!!

今回公表された4人の他にも、パートナーとして登場するキャラはまだまだいる。今月号の表紙で描かれているキャラクターも、そのうちの1人ということだ。全部で10人近くになるらしいが、他にどんなキャラが登場してくるのか楽しみなところだ。

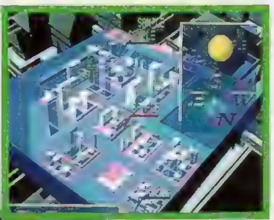


◀このように教室で集まっている中からパーティを組むのだろうか？

2D FIELD

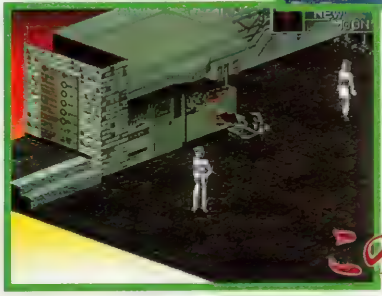
時代設定が現代ということで、2D画面ではコンビニや地下鉄入口といった、日常的な街並みが描かれている。物語の中心となる聖エルミン学園がある街周辺が「女神異聞録」の舞台となりそうだ。ただ、今までのように実在する都市がモデルなのではなく、まったくの架空の街らしい。この街でどんな事件が起きるのだろう？

▲これが聖エルミン学園の外観。この校舎が血で赤く染まるような事件が起こるのか？



▲これは街の全体マップ。現在位置も表示され、場所の位置関係もわかりやすい。

▲コンビニ付近の2Dフィールド。道路を車が走っていたりする演出がニクイ。



▼ここは地下鉄売店付近。こういったポイントとなる場所もクォータービューで表示される。

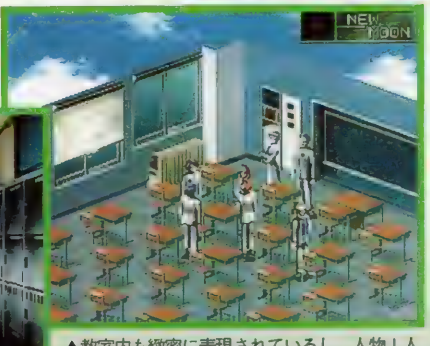
この街で何が起こる？

3D FIELD

残念ながら、3D画面はまだ学校内のものしか公表されていない。学校の他に、どんな場所がダンジョンとして登場するのか興味を惹かれるところだ。また、この学校が主人公たちにとってどういう存在になるのか、ゲームの始まりはどこになるのかなど、今後の情報に期待が高まる。

◀階段のグラフィック一つとって見ても、3D画面の美しさが際立つ。シンプルだが細かく描き込まれている。

▼廊下にロッカーや引き戸の扉などが見えて、いかにも学校内を歩いているといった雰囲気が漂っている。



▲教室内も緻密に表現されているし、人物1人1人も描き分けがなされているのもすごい。

現代の高校が舞台の中心？

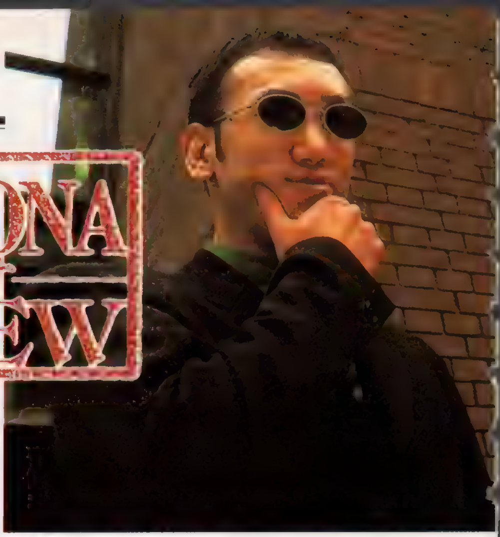
CLASSMATE

パートナー

St.Hermelin High School

聖エルミン学園

左で紹介したマーク同様、彼女も多数のパートナーの中の1人だ。画面写真を見ると、「ゆきのさん」と表示されているが、本名なのかあだ名なのかはわかっていない。見た目と口調、そして〝さん〟づけされていることから、周りから一目置かれている存在だろう。頼りになる姉御タイプといったところ？



女神異聞録 PERSONA ―ペルソナ― SPECIAL INTERVIEW

最新作はどんなゲームになるのか、『女神転生』シリーズの生みの親である岡田耕始氏と金子一馬氏に直撃インタビューを試みた。２人はコンセプトをまじえて、この作品の魅力について語ってくれた。

Cozy Okada 岡田耕始

"青春"と"もう１つの自分の発見"がテーマです

――まず「女神異聞録ペルソナ」の舞台について伺いますが、物語の中心を高校においた理由は？

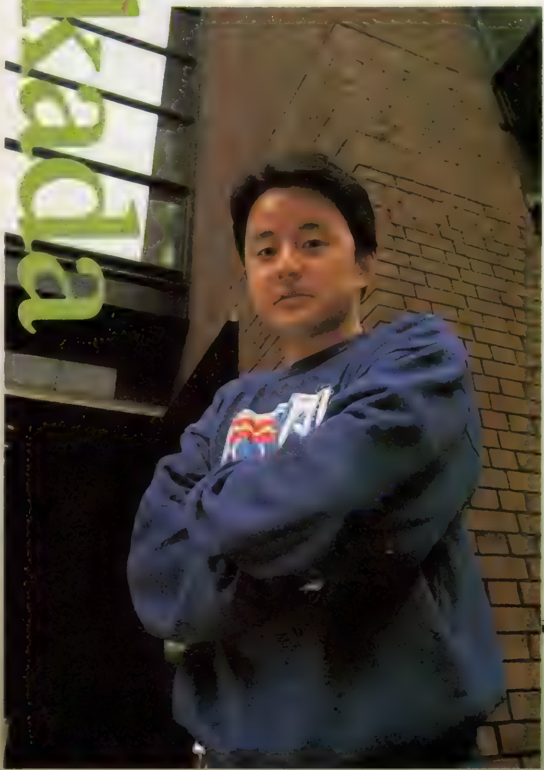
岡田耕始さん(以下岡田、敬称略)：身近な部分で感情移入しやすいといった理由ですね。言葉にするのがちょっと恥ずかしいんですけど、"青春"というのをストーリーのテーマとしてまして……。思春期の戸惑いや人の価値観、大人への成長などをこのテーマを通してユーザーに訴えたいんです。

金子一馬さん(以下金子、敬称略)："青春"っていっても、「夕日に向かって走るのだー！」とかのベタな青春じゃないんですけどね(笑)。

――どんなストーリーなんでしょうか？

岡田：現代の日常から、ある事件が起こるっていうのが発端です。高校を中心とした街周辺が何かによって閉ざされてしまって、その事件を解決するみたいな方向で進みます。

――街を救うことが主人公の目的になるんですか？



岡田：いろんな事件があるので、どれを目的とするかはプレイヤーしだい。あまりマルチシナリオという言葉は使いたくないですけど、プレイヤーの行動の選択によって話が分岐していく形です。

――このゲームの舞台設定はどこなんですか？

岡田：東京が舞台とかっていうのは一切ないんですよ。"とある街"という設定です。

――前のメガテンシリーズでは実在する地名が出てきましたが、架空の街にしたのはどうしてですか？

岡田：特に固定してないのは、高校という設定も含めて「あなたの街ですよ」っていうのが言いたいからなんです。だから、街の名前も特定していないんですよ。

――「女神異聞録ペルソナ」というタイトルの由来は？

岡田：ペルソナって、直訳すると"仮面"という意味なんですよね。「誰でも別の人格を持ち合わせてるんじゃないか」というのが根底にあって、そこからですね。自分が知らなかった様々な存在の発見みたいなものがタイトルに込められています。

――ペルソナとはどういうものなのですか？

岡田：いろんな自我の目覚めみたいな特殊な能力なんですけど、誰でも持ってるわけじゃないんです。学校の中の何人かが共通の夢を見ることによって、その能力に目覚めていくんですよ。

――システム的にはどうなるんですか？

岡田：まず、戦闘での交渉で悪魔から召喚するためのスペルを入手します。街には邪教の館みたいな施設があり、そこにいるマインドマンサーにスペルを教えて悪魔を召喚してもらう。そして、召喚された悪魔をキャラクターに降魔させるんです。

――降魔ってどういうことでしょうか？

岡田：召喚スペルを使って呼び出した悪魔を、キャラに付けてペルソナという状態にすることです。もちろん、呼び出した悪魔を合体させて、より強いものを降魔させることもできるんですよ。

――召喚スペルってどんなものなんですか？

金子：具体的にいえば、悪魔を呼び出すときのポケベル番号みたいなものだと思ってもらえればいいと思います(笑)。それをマインドマンサーに渡して呼び出してもらうんです。

――なるほど。

岡田：ペルソナは３体ストックできて、メインの１体を戦闘に使えるような形になってます。状況に応じて入れ替えできるんですが、戦闘時は１ターン必要とします。

(アトラス広報の相原さん登場！)

相原：つまり、ペルソナを３つ入れられる袋を持つと考えてください。それで１つだけ出しておけるんです。戦闘中は袋の入れ替えに１ターンかかるというわけです。

岡田：今回はコンピュータという概念がないんですよ。パーティも人間キャラだけなので、悪魔との交渉をコンタクトというコマンドに変えて、それぞれのキャラが会話できるような形になります。

――このペルソナシステムいう概念は、どういった発想からきてるものなんですか？

岡田：基本的には「if…」のガーディアンシステムからの発展系ですね。主人公以外のキャラにも特殊な能力を持たせようという発想なんです。

――悪魔召喚や仲魔システムをなくして、ペルソナだけにしぼった理由を聞かせてください。

岡田：結構「女神転生」＝悪魔召喚っていう意識は強いかと思うんですけど、人間臭さとかキャラクター性をもっと出していきたいので、あえて人間キャラオンリーにしました。その上で、ペルソナによって悪魔の面白さも出していけたらと……。

思春期の戸惑いや価値観、大人への成長がテーマです。

PROFILE
岡田耕始
メガテンシリーズの総合ディレクションを務める。深みのある作品は、氏のイメージによるところが大きい。作品のテーマから、システム面まで幅広く手掛けている。

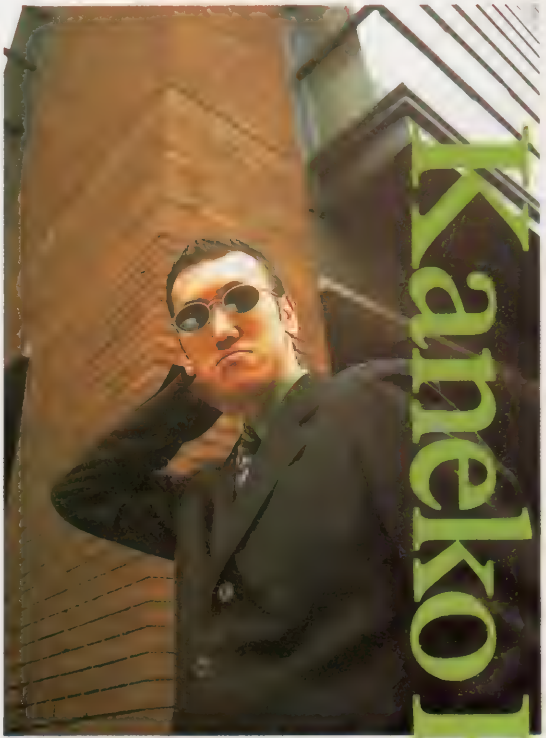
悪魔との交渉時には、様々なリアクションが楽しめます。

私たちが息を吹き込んだ悪魔の動きがすごいです！

――このゲームの戦闘画面はクォータービュータイプになっていますが、この狙いは？
岡田：これもキャラクターの表現っていう部分で、もっと悪魔の存在を強調したいというところからですね。ビジュアルやサウンドも含めて、悪魔に息を吹き込むというのを１番に考えてのクォータービューなんです。ＳＥも非常に凝ってまして、悪魔それぞれに音声を発する演出もあります。
――クォータービューだと悪魔のデザインも違うと思うんですが、その辺のご苦労はありますか？
金子：いや、苦労っていうのはあまりないですよ。逆に今回は思いきり動きのある絵を見せられるから、ペルソナの召喚シーンも「どういう風に表現しようか」みたいに楽しめるんだよね。
岡田：違う意味での苦労はあるんじゃないかな。それだけ物理的に描かなくちゃいけないから。
金子：それはバラしちゃいけません(笑)。……実際、もうすごい量なんですよ！
岡田：悪魔の数って多いじゃないですか。今回も300体以上いるので、それを描く苦労といったら！(笑)。
金子：これが攻撃したり踊ったり、すごい動くんですよ。コンタクトのときには怒ったり泣いたり、いろんなリアクションがありますし。思わずマネしたくなっちゃうようなポーズもありますからね。
岡田：戦闘だけでなく、２Ｄでも車が動いたり信号で止まったりしますので、そういう動きの部分を是非見てほしいですね。
――さてキャラクターについてですが、主人公はどんな感じのキャラなんですか？
金子：プレイヤーの分身として考えてもらえればいいと思います。とにかく普通。もう〝素〟ですね。
岡田：ちょっと髪の毛ハネてるかな、ぐらい(笑)。
――そうですか(笑)。キャラクターデザインする上で、どういったイメージで描かれたんですか？
金子：今回の全体的なイメージは〝タツノコプロ〟の作品ですね(笑)。「ガッチャマン」の〝ジンペイ〟とか「破裏拳ポリマー」とか、いろいろ入ってるかな(笑)。ま、いつもモデルはいるんですよ。
――この作品でキャラクターのモデルはいるんですか？　例えば主人公は誰なんです？
金子：主人公はね、（照れながら）ＴＯＫＩＯの長瀬智也くん。彼って女のコみたいで中性的じゃないですか。女のコもプレイするわけだし、ユニセックス性っていうのも大事かなと思って……。
――なるほど。お気に入りのキャラはいますか？
金子：今のところは主人公が好きですね。今後はたぶん、ゆきのさんが好きになるんだろうな。彼女は鋼鉄の折り鶴を飛ばしたりするんですよ(笑)。
――すごいですね。戦闘中に投げるとか？
金子：そう、投具が武器なんですよ。
――キャラクターによって特殊武器が出てきそうで楽しみですね。岡田さんは誰が好きですか？
岡田：んー、この４人でいったらマークですよね。
金子：耕始さんも入ってるしね。性格のイメージで参考にさせてもらってるし。
――あ、マークって岡田さんがモデルなんですか？
金子：イメージ的にはね。僕はわりと内面を考えてからデザインするんです。「やんちゃなヤツなのかなー」とか、マークについて考えていたときに「あ、近くにいいのがいるやん」って(笑)。他にも結構スタッフの性格が入ってたりしますよ。

ライト感覚の新しいゲームとして楽しんでほしい

――なぜ単なる続編ではなく、新しいゲームを作ろうと思ったんですか？
岡田：今までとは違ったパラレルワールド的な別の作品というものに興味がありまして……。もちろん「真・女神転生Ⅲ」の構想もありますが、いろんなアプローチをして違った角度からの作品作りをしたいということですね。
金子：要はいろいろやりたいってことですよ。同時にまた全然違うのも考えていたりしますしね。
――最後に、『女神異聞録ペルソナ』に対する意気込みと、読者へのメッセージをお願いします。
岡田：『女神転生』の世界観や合体要素などの面白さを、わかりやすくライト感覚で表現した作品なので、メガテンファンだけじゃなく幅広いユーザーにも楽しんでもらいたいです。今までのイメージを一新してプレイしていただきたいですね。
金子：戦闘ビジュアルとか悪魔のイメージもかなり変わってきて、キャラクター要素もいろいろと魅せられます。どうしても今までの「女神転生」と比較しちゃうと思うんですけど、絶対面白いと思うので楽しみにしてもらいたいなと思います。
――どうもありがとうございました。



Kaneko Kazuma
金子一馬

3月12日『女神異聞録ペルソナ』発表会が開催された

『女神転生』ファン待望のシリーズ最新作『女神異聞録ペルソナ』の制作発表会がおこなわれたのだ。ヘビーユーザーからRPG初心者のライトユーザーまで、幅広い層で楽しんでもらえるようなゲームに仕上がるとのことだ。当日は開発途中のビデオ上映やこのページのインタビューでお馴染みの岡田、金子両氏を始め、開発の方々のコメントなど、このゲームに対する熱き想いがひしひしと伝わってきたぞ。
シリーズのファンはもちろん、今まで敬遠していた人にもプレイしてほしいゲームだ。

PROFILE
金子一馬
常に、新しいテーマを作品に吹き込む鬼才。すべてのキャラクターの作成および、世界観設定にも携わっている。今回の作品『ペルソナ』のキャライメージは、タツノコらしいが…。

SPecial Scoop

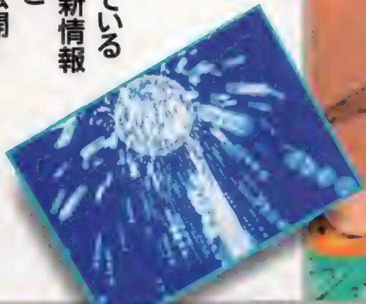
NOëLオープニングムービー&ビデオメイル、ついに公開

NOëL

C 1996 PIONEER LDC, INC.　※画面は開発中のものです

NOëL

電撃PSが独自の取材でお届けしている期待の恋愛ゲーム『NOëL』の最新情報
今回は、そのオープニングムービーとビデオメイルの開発中の画面を大公開!
まずは代歩、由香、恵壬の3人が夏の海辺で見せるドキドキするようなセクシーショットをご覧あれ!!



ここに掲載したのは、いずれも「NOëL」のオープニングムービーからの映像だ。すでにこの一部は本誌増刊号『S』でも紹介しているが、今回ついにその全貌が明らかにされた。特に、下の連続写真に注目してほしい。こんな迫力あるアニメーションが、つぎからつぎへと登場するのだ!

NOëL
ノエル

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		マウス

NOëLの世界を造り上げるMovie Components

ムービーコンポーネンツ

Opening

オープニング

ここでは清水代歩、岡野由香、佐野倉恵壬の３人が夏休みに出かけた海辺でのバカンスの様子と、プレイヤーである〝キミ〟との出会いが、数分間にも及ぶ動画ムービーによって展開されている。陽光あふれる海岸で思いのままにバケーションを楽しむ３人の姿は、きっとキミの心を捕らえて離さないはず。そしてここでの運命的な出会いが、キミと彼女たちとのこれから３カ月に渡る微妙な関係の始まりとなる……！

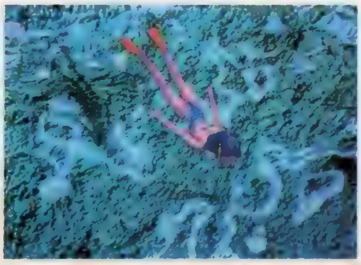
海辺のVacation…そして、キミとの出会い！

セルアニメーション＋デジタルエフェクト＝新時代のアニメーション

「NOëL」のオープニングムービーでは、セル画で表現された各キャラクターの動きに、さらにＣＧによる背景や特殊効果を加えていくという、非常に凝った表現方法が取られている。従来のようにフィルムで撮影されたアニメーションをまるごと取り込む方式だと、いったん完成してしまうと変更が必要になった場合は大変な手間がかかってしまうが、この方法だと演出上の必要に応じて簡単に修正することが可能だ。そのため、細部にまでこだわったハイクオリティなアニメーションが生み出されている！

CGによる背景との合成

オープニングの背景に登場する海水や影などは、ＣＧによって描かれている。そのため、水の揺らめきや光の反射が、リアルに表現されている。



モーションブラーの表現

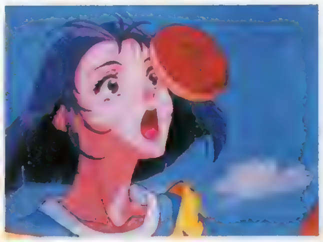
背景だけでなくキャラクターにも、激しい動きによるブレなどがＣＧで追加されている。こうした細かい特殊効果が、画面のリアリティを生むのだ。

※モーションブラーとは動画撮影時に生じるブレのことです。

Video Mail ビデオメイル

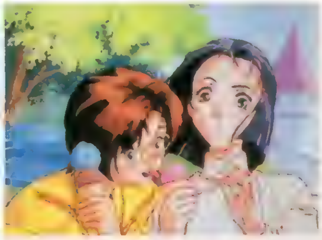
プレイヤーであるキミが、３人の女の子と会話を通じて親しくなると、彼女たち３人の様子を撮影したビデオ映像がネットワークを通じて送信されてくることがある。これが、この欄で紹介しているビデオメイルだ。今回は、実際のゲームに登場するビデオメイルの画面を初公開しよう！

ビデオメイルには、体育祭や学園祭といった学校行事から、彼女たちの日常生活を記録したものまでいろんな種類が用意されている。いったん入手できると、プレイ中にいつでも再生することができるほか、ビデオメイルの内容を彼女たちの会話の話題にすることも可能だ。



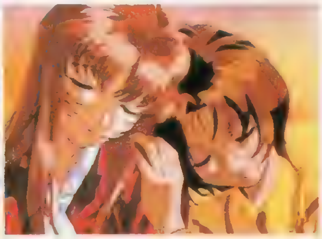
体育祭

学校行事といえば忘れられないのがコレ。さまざまなスポーツに挑戦する３人の、ふだんとはちがった表情が見られるぞ！



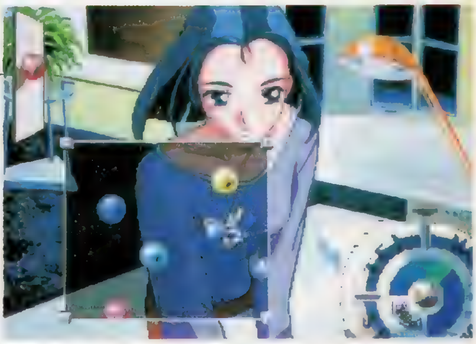
遊園地

ある休日に、仲良く遊園地へと出かけた３人組。子供のように陽気にはしゃぐ彼女たちの姿が、じっくりと楽しめる。



Video Phone ビデオフォン

これまで見てきたように、「NOëL」ではゲームに登場する多くの要素が動画映像によって構成されている。だがこれはビジュアルシーンに限ったことではなく、ゲームの基本操作とも言えるＶＰ（ビデオフォン）を使った会話部分についても同様だ。近未来のコンピュータ・ネットワークを通じて３人の女の子と会話する際には、相手の動きや仕草が動画映像の形で常に画面上に表示されている。その動きは会話の音声とシンクロしているだけでなく、会話に対する相手の反応に応じて、その映像もリアルタイムに変化するのだ！



詳細システムは…
Look Next!!

NOëLの世界を先取り取材 これがVRデジタルコミュニケーション!!

「NOëL」では、従来のゲームのように会話の際に選択肢を選んだりはしない。かわりに、多岐に渡る話題を抽象的に表した〝会話ボール〞と呼ばれるものを画面上で選択して相手に自分の意志を伝えていく。これにより、近未来のＶＰ（ビデオフォン）を使った会話システムがかもし出すバーチャルな雰囲気を再現しているのだ。

とはいえ斬新なシステムだけに、画面写真だけでは今ひとつ理解しにくいのも事実。そこで本誌では、開発元のパイオニアＬＤＣに直撃取材を敢行。そこで、プレイステーション上で実際に動作している会話システムを目撃することができた！　取材で判明した事実を元に、具体的な操作を説明してみよう。

1 現在の会話の内容はココに表示される!!

ＶＰを使った会話では、相手の言葉はすべて音声によってキミに伝えられる。画面上のこの位置には、現在相手が話している内容を表す会話ボールが表示されている。この会話ボールは相手の話すスピードに合わせて、上から下へと移動していく。

4 リアルタイムに反応が返ってくる!!

キミの意見に、相手は即座に反応してくれる。ここでの態度は状況によって常に変化するから、いつも同じ反応が返ってくるとは限らない。だから会話の際には、まるで本物の女の子と接するかのように、相手の気持ちを考える必要があるのだ。

2 伝えたい内容の"会話ボール"を選ぶ!!

相手が話し終わった内容の会話ボールと、相手の話題から派生してきた内容の会話ボールは、〝プール〞と呼ばれるウィンドウの中に集合している。キミから相手に意思を伝えたい場合は、このプールの中から、会話ボールを選ぶことになる。ボールにカーソルを向けるとその内容が表示されるから、ボールを選ぶ際にも迷うことはない。ちなみに、プールの位置や大きさは自由に設定できる。

3 会話ボールがVOIDに移動して相手に伝達

キミが相手に伝えたい内容の会話ボールをプールの中から選ぶと、その会話ボールは画面右下にある〝ＶＯＩＤインターフェース〞へと移動する。このＶＯＩＤは、コンピュータネットワークのシステムを表している。キミの選んだ会話ボールがＶＯＩＤに到達し、そしてＶＯＩＤの内部に取り込まれると、その会話ボールの意味する内容がネットワークを経由して相手に伝えられることになる。

夏になれば、彼女たちに会える!!

最後に、「NOëL」が登場するのを首を長くして待っているみんなに残念なお知らせをひとつ。この春に予定されていた「NOëL」の発売が、夏まで延びてしまったのだ。けれどもこれは、少しでも作品のクオリティをアップさせようと努力している開発スタッフの粘りの結果だから、ファンは期待して待っていてほしい。夏にはきっとみんなの前に、彼女たち３人がその姿を見せてくれるはずだ！

ところで右の写真は、この春ＴＶで放送された、「NOëL」のＣＦ映像だ。テレビ東京のアニメ『神秘の世界エルハザード』の合間に放送されていたので、見たことのある人も多いはず。じつはコレ、ゲーム本編と同様の開発機材上で制作されたデジタル映像だったのだ！

CF on TV NOëL

DPSpresents

Welcome to 【NOëL】 Home Page "NOT DiGITAL"

NOëLの女の子たちにアクセスしよう!!

インタラクティブなホームページがDPSにオープンする!!

夏まで待ちきれないキミたちと代歩、由香、恵壬の３人とを結ぶ、新コーナーがいよいよスタート！

この〝『NOëL』ホームページ〟では、読者のみなさんからのお便りを募集します。彼女たち３人のイラストや、彼女たちに宛てたラブレターなど、みなさんの熱いメッセージをお寄せください。

しかも！　このコーナーで採用されたお便りには、もれなく誌面にて３人からの愛情あふれるコメントが掲載されます。インタラクティブというのは、じつはこういうことだったんですね。だから彼女たちの返事がぜひともほしいという人は、その気迫が伝わってくるようなレターをドシドシ送ってきてください。

さらに、発売元であるパイオニアＬＤＣさんのご好意により、お便りが掲載された人全員に『NOëL』特製オリジナルグッズがプレゼントされます。読者みんなの力でこのコーナーと『NOëL』を大いに盛り上げましょう！

あて先はこちら

〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8　東京ＹＷＣＡ会館　メディアワークス　電撃プレイステーション編集部「ノエル」係まで。

NETメイルへのお便りに感謝

増刊号『Ｓ』で募集したＮＥＴメイルには、多数の応募が寄せられた。その中から、ちょっとご紹介!!

「アクセス中にいきなりＣＧの女の子が出てきて〝社会勉強のためにネット内を歩き回っているＡＩ〟と自己紹介されました。ただのネットワーカーだと言うかもしれないけど、ぼくは本物のＡＩだと思いたいな！」

実際のゲームに、みんなのメイルがどのくらい収録されるかは未定だが、発売をぜひ楽しみにしてほしい。

▶今回紹介したＭＥＥ－ＣＯＴＳ君には、この特製テレカをプレゼント。

パイオニアLDCのホームページにもNOëLが登場!

現在、パイオニアＬＤＣが提供しているインターネットのホームページの中にも、『NOëL』のコーナーが開設されている。興味のあるパソコンユーザーは、一度のぞいて見てほしい。

また、このホームページを利用した企画も検討中とのこと。詳しい内容は次号でお伝えできるはず。

このホームページのアドレスは、http://www.pioneer.co.jp/pldc/hpdj.htmlだ。

▲インターネットで、３人にアクセス！

愛天使伝説 ウェディングピーチ ドキドキお色直し

独占スクープ!!

テレビ放送は終了してしまったけれど、ゲーム化、ＬＤ化、そしてＯＶＡ化とまだまだ話題の尽きない人気アニメ『ウェディングピーチ』。その話題の１つであるＰＳ版ゲームが、いよいよ姿を現した。今回は、ついに明らかになったゲームシステムと本邦初公開のＰＳ版画面写真、さらには新着のゲーム用セル原画をぶっちぎり独占大公開!! ウェピーファン狂喜乱舞の超豪華メニューで、あなたに愛のウェ〜ブを捧げます。

プレイステーション版画面

ついにお披露目!!

この３月をもってめでたく完結し、ブラウン管から姿を消してしまった『ウェディングピーチ』。そのさびしさを吹き飛ばすべく、ＰＳ版画面写真のお披露目を特別に敢行! ＳＦＣ版ではアクション、ＧＢ版ではパズル、パソコン版ではアドベンチャーと、機種ごとにジャンルを変えてきたゲーム版『ウェディングピーチ』。今度のＰＳ版は「着せ替え」をメインにおいた新感覚のＳＬＧとなって登場する。〝普通の女子中学生〟である、ももこ、ゆり、ひなぎくの中から１人をパートナーとし、楽しい中学生生活をシミュレートするのだ。悪魔族との戦いも決着を見たいま、平和な世界でのももこたちに出会えるぞ。

愛天使伝説ウェディングピーチ
ドキドキお色直し

ジャンル	ファッションSLG	価格	¥6,800
メーカー	KSS	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック)
発売日	5月下旬予定		

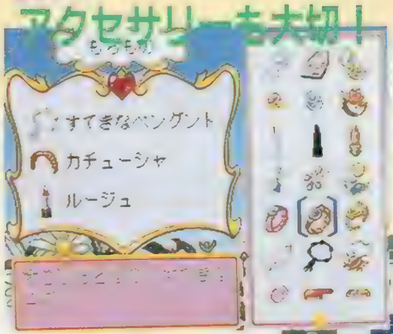
© TENYU・谷沢　直／小学館・テレビ東京・NAS・KSS © 1996 KSS

ニュージャンル!? ファッションSLGとは?

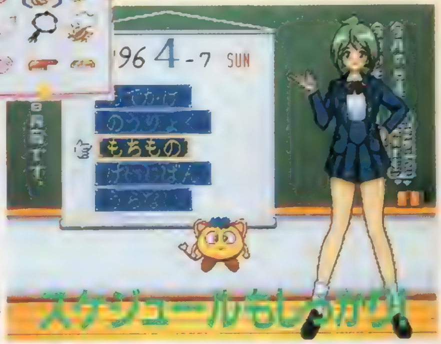
これまでの育成ゲームとは大きくちがい、プレイヤーのファッションセンスが問われるのがこのファッションＳＬＧだ。プレイヤーは、ももこ、ゆり、ひなぎくのおなじみ３人の中から１人を選び、季節やイベントごとにさまざまな衣装に〝着替え〟させる。そのファッションのセンスによって、彼女たちのかわいさや明るさといったパラメータが上下していくのだ。そして、３年間の中学生生活を終えたときの最終パラメータで、将来どんな職業に就くかが決まるのだ。あんまり変な格好ばかりさせてると、将来ロクな職業には就けない!?

▲育成できるのは、３人の中から１人だけ。何度でも遊べるゲームだから、気楽に選んでよし。やっぱり最初はお気に入りのキャラかもね！

◀これがメイン画面。にぎやかな画面とシンプルなシステムで、ファン層のメインである小さな女の子にも完全対応。



◀いろんなアクセサリーの中から、好きな物を３つまで身に付けることができる。そのときの服装に合わせて、うまくコーディネートしよう。



▶イベントは豊富に用意されている。カレンダーで今後のスケジュールをしっかり確認！　服装もイベントに合わせよう！

メイン画面のコスチュームは3タイプから選べるよっ!!

メイン画面の横には、選んだキャラクターの立ち姿が常に表示されている。このときのコスチュームは、３つのタイプから自由に選択することが可能になっているのだ。選べるコスチュームは、愛のウェ〜ブを高めるためのドレス姿、テレビでおなじみファイターエンジェル、そして、見えそうで絶対見えない超ミニが特徴の聖花園学園制服の３種類。どれにするか迷ってしまいそうだけど、ゲーム進行にはまったく関係しないので、趣味で選んでも大丈夫だ。

◀ウェディングドレスは、アニメ版と同じデザイン。

◀残念ながらゲームには登場しない!?

着替えのパターンは 2,166通り!!

イベントとファッションの組み合わせはなんと2000通り以上。しかも、状況によってちょっとしたアクションと声が入る予定だ。その場の状況に合っているときと合っていないときでは、ちゃんと表情がちがうところにも注目!!

花咲ももこ

なんかちょっとちがうような…

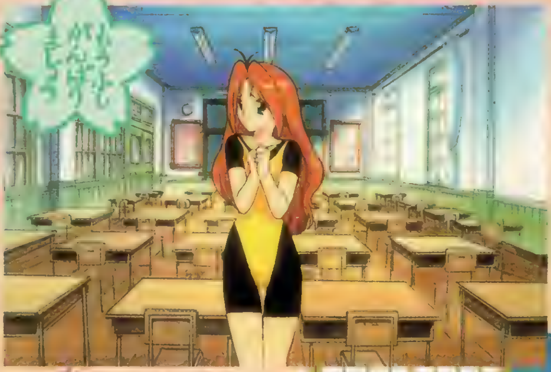
◀夏といえば海。海といえばやっぱり水着! 水泳帽をかぶるときは、背中のひもを引っ張って髪の毛を縮める(設定より)のだ(笑)。

珠野ひなぎく

よくなーい!!

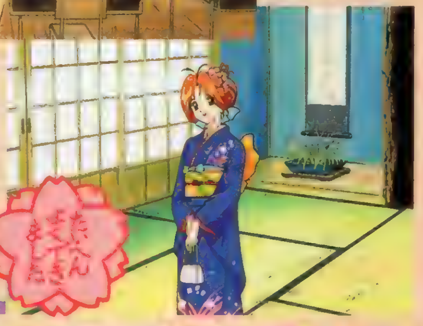
▲ねまきで外出ってちょっと変! でも困った表情もまたかわいい?

谷間ゆり



▼お嬢様タイプのゆりには、落ち着いた雰囲気の和服がよく似合う。いろいろな状況に対応できそうだ。

なにかへんですわ…



ファッションセンスでパラメータが上下

毎月起こるイベントでどんな〝着替え〟をしたかによって、彼女たちのパラメータは上がっていくぞ。ファッションセンスや、その場の状況に合っているかどうかで、変化の度合いも大きく変わってくるのだ。場合によっては下がってしまうこともあるので、あんまり趣味に走るのはやめた方がいいのかも知れない。

▲着替えは、グラフィカルな着せ替え感覚で行う。コーディネートだけでなく、うまく状況に合わせたファッションを選ぶことも大切。

大失敗

▲▶スキー場で体操着、プールでスキーウェア。これらは明らかな失敗例だ。キャラの困った顔を見たいのなら話は別だが。

そして最終パラメータで エンディングが変化

3年間の中学生生活が終わると、最終的なパラメータによって将来どんな職業につくかが決定。これによってエンディングが変わってくる。ちょっと気が早いかも知れないけど、豊富に用意されたエンディングの中から、ファッションモデルバージョン＋αを公開するぞ!

ももこ

お手当てされたい!! 看護婦さん

▲通称ももナース(設定より)。小児科さんかな？

ひなぎく

しっとり大人のムードの 演歌歌手

▼何だかぴったりハマっている、ゆりの演歌歌手。

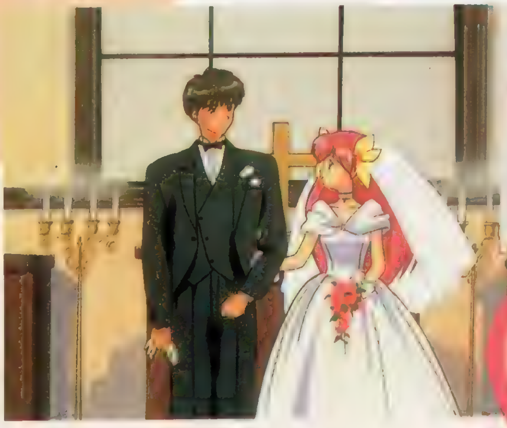
ゆり

フラワー お花屋さん

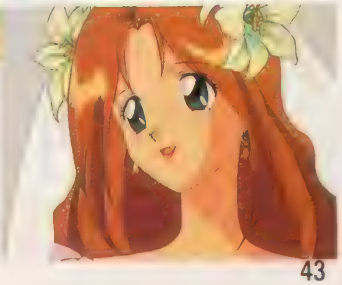
▶ひなぎくの家は花屋さん。ということは、家業を継いだということかも？

目指すは最高の花嫁さん

上で紹介したほかにも、女子プロ選手や正義の味方（!?）など、多くのエンディングパターンが用意されている。なかでも最高のエンディングは、ウェディングドレスに身を包んだ最高の花嫁姿。今から ファッションセンスに磨きをかけ、彼女たちを幸せに導こう！



HAPPY WEDDING



あの"とびゲー"の名作がパワーアップして帰ってきた!!

ジャンプで上昇する爽快感と落ちる恐怖が衝撃的だった『JF』。この人気作の続編がさらにパワーアップして、いよいよ登場するぞ。しかも『欧州版JF』とカップリングのCD2枚組での発売なので、こりゃもう期待するしかないのだ!

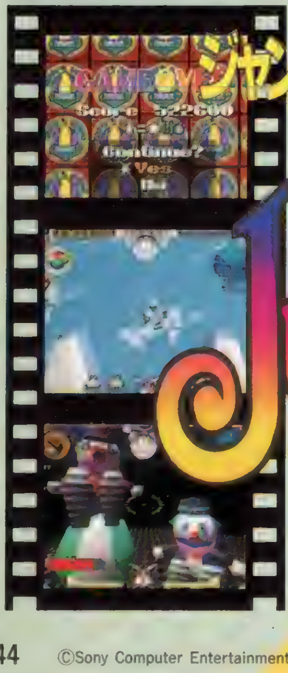
さらにキレた強敵が登場だ!

男爵もムームー星人も大活躍!!

Jumping Flash! 2
アロハ男爵大弱りの巻

ジャンル	3D・ACT	価格	¥5,800(2枚組)
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1~3ブロック)
発売日	4月26日予定		

2枚組で¥5,800―安さもパワーアップだ!



ジャンピングフラッシュ!

JumpingFlash! 2

アロハ男爵大弱りの巻

©Sony Computer Entertainment Inc.

※画面は開発中のものです

ジャンプする魅力を心ゆくまで楽しめるゲームシステム

最近ＰＳを買った人の中には、まだ『ＪＦ』をプレイしたことのない人もいることだろう。また前作のファンだった人でも、「２」になって、何がどう変わったのか気になってしょうがないハズだ。

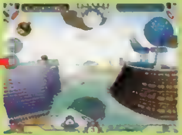
そこで、「２」におけるゲームシステムを簡単に紹介して、ゲーム全体の流れと改良ポイントを同時にチェックしていくことにしよう。

基本的なシステムは前作と同じ

ゲームの操作方法は、細かいところで判定が改善されたものの、基本的に違いはないので、すでにロビット君を使いこなしている人ならまったく違和感なくプレイを始めることができるぞ。

１つのワールドが３つのステージで構成されているのも前作と同じで、ボス面を除く各ステージには、４匹のムームー星人が助けを待っている。敵の攻撃をかわしつつ、制限時間以内にムームー星人全員を回収してからゴール地点に乗れば、そのままステージクリアになるぞ。

▲ムームー星人を発見だ！ 一つのステージに４匹いるので、くまなく探して全員を助けてあげよう。



▲ムームー星人に一定距離近づくと、黄色の文字の表示が出る。

▲４人全員を助けたら、ゴールのジャンプ台へ。

画面表示も充実し、親切さも倍増だ

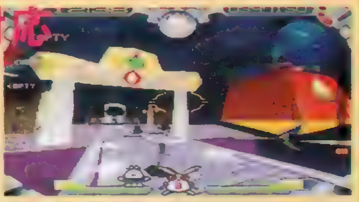
まず、画面右に表示されたゲージに注目してほしい。これは、ゲージがいっぱいになったら２段・３段のジャンプが可能であることを示していて、ジャンプのタイミングがとても分かりやすくなっている。また、レーダーの性能も改善されて、攻略しやすくなっているぞ。

レーダー
方位はもちろん、一定条件を満たすとムームー星人のいる方角も表示される。

ジャンピング・ゲージ
このゲージで確認しながら練習すれば、ジャンプのタイミングもバッチリだ。

ワイドＴＶにも対応

このゲームは、ワイドＴＶにも対応しているので、その環境が整っている人なら、よりスゴいゲーム画面を楽しむことができるのだ。マップを見渡したり、下降時に迫る地面を見る時などに、迫力の違いが実感できるぞ。



▲ワイド画面でプレイすると、こんな感じになる。より迫力ある画面で楽しめるぞ。

さらにアツさが増したタイムアタックモード

前作もタイムアタックのアツさが話題を呼んだけれど、「２」も負けてはいないぞ。「２」でも、クリアしたところまでのステージを対象にして、ステージごとのクリア時間を競うことができる。さらに「２」では、ボーナスステージも独自に選択できるようになったので、挑戦のしがいがあるぞ。

▶クリアしたところまでの中から、好きなステージを選択。

◀好記録を叩き出せば、トップ３までネームエントリーできるのだ。

勲章システムの秘密

「２」独特のルールとして、勲章システムを挙げることができる。この勲章は数種類が用意されていて、それぞれある条件を満たすと贈呈されるようになっている。勲章をたくさん集めると、何かいいことがあるんだけど、詳しいことはまだ秘密。知ってビックリの続報に期待していてね！

▲左下に表示されているのが、今までに獲得した勲章になる。集めるといったい何が起きるのだろうか。

大爆笑のムービーもますますパワーアップ

前作ではゲーム内容だけではなく、笑い爆発のムービーも大好評だった。それだけに「２」のムービーも注目を集めていたけれど、見事に期待以上のしあがりを見せているぞ。弁士による語りもそのままに、思わず笑ってしまう話にはついつい引き込まれてしまうハズ。グレードアップした画質の美しさも加わったムービーを、お腹を抱えて存分に堪能してほしいな。

◀次なる悪事を計画するアロハ男爵とムームー星人。この後、大変なことが起きるのだが……。

◀コイツが今回の敵の元締になる、カピタン・スズーキだ。惑星をコレクションする趣味がある、巨大生物なのだ。

▶ムームー星を追われた男爵は、最後の手段として宇宙市役所に救援を求める。男爵とムームー星人の運命はいかに???

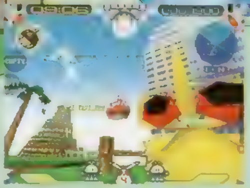
ジャンピングフラッシュ！2
アロハ男爵大弱りの巻

ワールド5までを一挙紹介

ワールド1 ハワイ・ハワイ市内

ハワイをイメージしたトロピカルなワールドだ。ここのステージを遊んだだけでも、グラフィックの美しさと、仕掛けの楽しさに、十分驚かされることだろう。

◀ファンにはお馴染みの、居酒屋"オアフ島"



▶ロープウェイなどの楽しい地形がいっぱいなのだ。ロープの上にも乗れるぞ。

▲プールに入った時の画面効果は感動モノなのだ。

水中にGO！

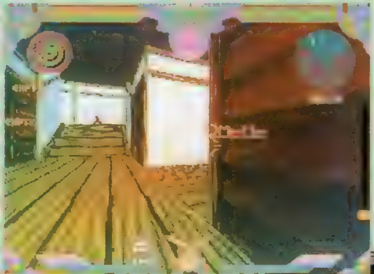
パラグライダーキーウィ

▼ワールド1のボスはサメマシーン。サメボンバーや、噛みつきで攻撃してくる。

ワールド2 城下町・からくり屋敷

全体に日本風にまとめられたワールドで、お城や庭園など、見所もいっぱいの構成になっている。前作にもあった迷路調のステージも登場するけれど、今回は迷路の中にも立体的な地形などを盛り込むことによって、せま苦しいイメージだけじゃなく、広さをも表現している。難易度はちょっと高めかも。

オリヅルマシーン



◀前作の2－2や4－2を思わせる、迷路状のステージもあるぞ。

▶鳥居など、日本情緒がいっぱいだ。

水中にも道が

▲水中に通路が隠されている場所もあるので注意しよう。

◀日本風のワールドにふさわしいボス、将軍マシーン。

ワールド3 バベルの塔・アンコールワット

このワールドに限ったことではないけれども、「2」の地形では、水平方向だけではなく上下方向への広がりを意識して設計されている場所が多い。それだけに、ジャンプする楽しさがより強調された場面にたくさん出会えるぞ。

◀落下が死につながる地形も多くなるぞ。

イモムシマシーン

▶虹色に輝く橋など、見ためにも美しい足場がたくさん用意されているのだ。

◀男爵の顔が描かれたトロッコには乗ることもできる。

▶高くそびえる不気味な塔。登り甲斐があるね。

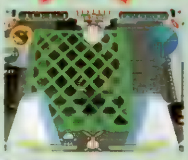
▲ボスはモンスターフラワー5号。男爵に栽培されていたが、結局は捨てられてしまった過去を持つ。

ワールド4 アロハの工場・秘密基地内部

アロハ男爵の工場とその内部が舞台になる。このワールドをはじめとして、隠し部屋や凝った仕掛けもゲーム中にはテンコモリなので、いろいろと探してみよう。苦労の甲斐あって、自力で隠し要素を発見できたときの感動は、なんとも言えないのだ。

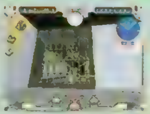
石像ロボ

◀金網や鉄パイプなど、機械的なステージらしい地形が多い。



◀ここは、トランポリンなのだ。

▶鉄格子の向こうに回れ！



◀変な地形も多いのだ。

▶ワールド4の最後を飾るのはクモマシーン。

ワールド5 アミューズメント・屋外サーカス

前作のワールド3のような、遊園地をテーマにしたワールド。高速移動する地形が多く、油断すると方角がすぐ分からなくなってしまう。グリグリ視点が動く場所が次々と登場する賑やかなワールドなのだ。

▲常に移動し続けている足場によって、変化に富んだ展開が楽しめる。

◀空飛ぶブタ君は、一定の場所をグルグルと旋回している。タイミングよくジャンプして、足場や移動手段として利用してあげよう。

◀このトランプの足場は、常にグルグル回転していて、目が回りそうになっちゃうほどだ。

▲ジェットコースターの、前作ワールド3をはるかに超えたスピード感にはビックリ。

▲ここでは上下動が激しく、視点がユラユラしている。この感覚はプレイで確かめてみてね！

▼なんと空中ブランコに乗っているムームー星人まで…。彼の救出はタイミング命なのだ。

▲ワールド5のボスはアロンとヘロン。息のピッタリ合った攻撃で、遊園地をモチーフにしたようなワールドで、楽しい動きを見せてくれる。

ヨーロッパ版『JF』も、ゴージャスなデキ映えだぞ!!

「2」には、発売中の「JF」の欧州版CDがセットになっている。この欧州版「JF」には、日本版にはない2周めがあるほか、単なる焼き増しと表現するにはもったいない内容になっているのだ。

◀ムービーは、ナレーションが英語なのだ。

システムもパワーUP

欧州版は日本版に比べて、ロビットが操作しやすいように改良されている（違いはあまり気付かないかも）。また、レーダーは「2」と同じように、STOPアイテムを獲得した時や、一定時間が過ぎた場合に限り、ジェッドポッドの方位をマーカーで示してくれるので、迷う心配がないぞ。

◀「2」のように、一定条件でレーダーが利口に。

ボスもより強敵に

欧州版では、ワールド6－2で登場するブラックロビットが、一定時間にある程度のダメージを受けると、序盤からでも体当たり攻撃などをしかけてくるようになっている。倒し方を覚えてしまうと簡単なボスだっただけに、これならより緊張した遊び方ができるハズだよね。

◀第1段階から、体当たり攻撃をしてくることも！

マップやアイテム配置も一新されたぞ

欧州版は、ボーナスリングやジェッドポッドの配置が劇的に改良されており、地形も一部に手が加えられている。日本版とは〝全く違うゲーム〟と表現してもいいくらいなので、新鮮な気分で遊べることを期待していいぞ。

▲日本版にはなかった地形もいっぱい。4－1では、地表に大きな割れ目が…。

▲2周め最初のボーナス面。ナント足場がないので、風船そのものを足場にするしかない。

▶5－1には、新たにテクスチャが貼られたので、一見すると別の面かと錯覚してしまうほどのでき映え。

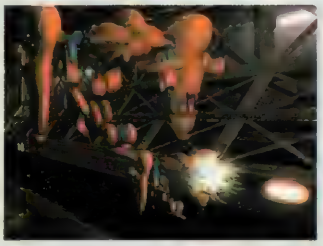
かつてないスケールを

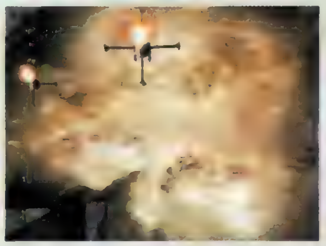
全PSユーザー期待の3DSTG『BELTLOGGER9』。SFマニアをも震撼させる世界観と、爽快かつ奥深いアクションが、キミにかつてない興奮をあたえてくれることだろう。今月は4ページにわたり、その魅力に迫る！

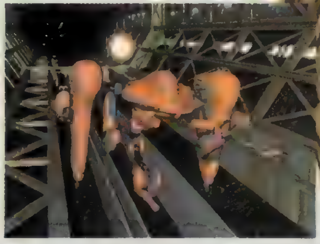
ついにキャラクターに命が吹き込まれる日が来た！

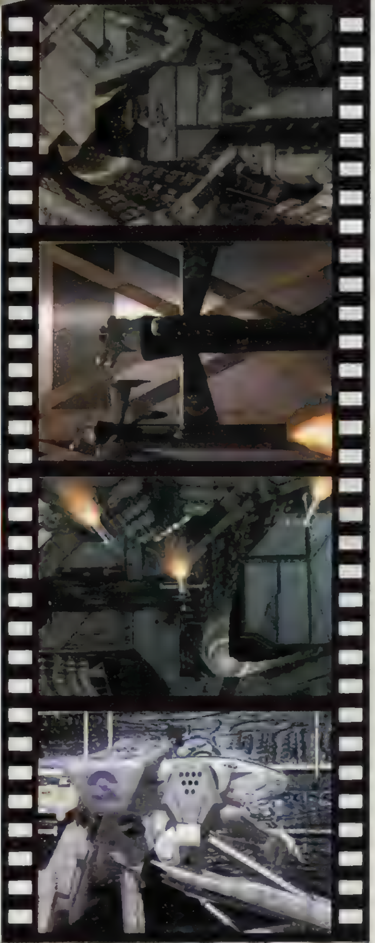
©1996 GENKI ※画面は開発中のものです

秘めたロボット3DSTG





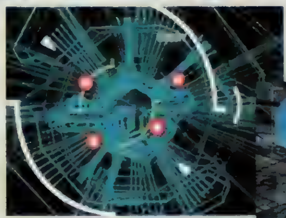




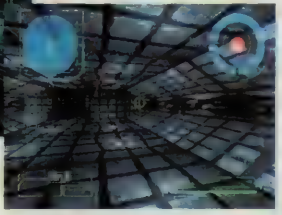
開発も順調に進行中!!

最新情報を一挙大紹介!

この作品は、ＧＥＮＫＩが自社ブランドで放つ第１弾ソフトということもあって、ゲーム開発への熱の入れようもハンパではない。コダワリを感じさせる世界観の設定をはじめ、自由度の高いアクションなど、かなりの手応えが感じとれたぞ。まずは、オープニングムービーを中心にタップリと写真を見せちゃうので、このゲームがどれだけイカスものなのか、キミ自身の目でチェックしてみよう。

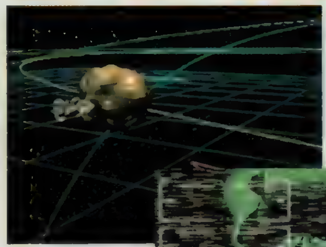


◀宇宙船の構造を表示するシーン。グリグリと、立体感のある動きを見せてくれるぞ。

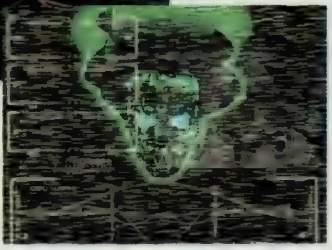


▶操作方法は、誰にでもすぐに馴染める親切設計。自機を操って難所を突破しよう。

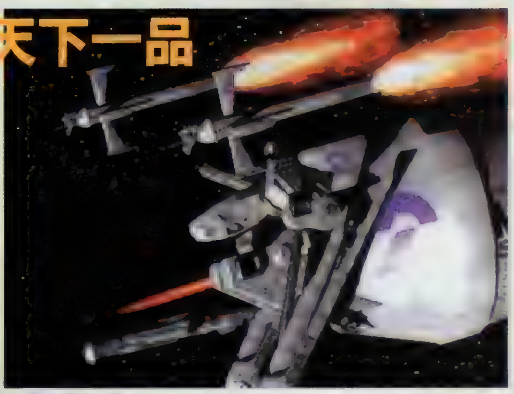
ムービーのスゴさは天下一品



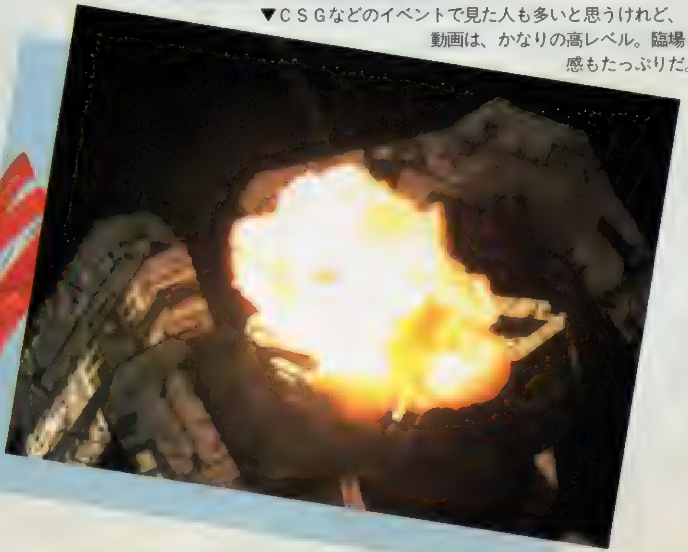
◀ＧＥＮＫＩならではの、ハイクオリティなオープニング・ムービー。ゲームの世界に一気に引き込まれるぞ。



▶ＳＦファンなら涙モノのシーンが連続で登場。シブく決めたデザインの数々にも注目してほしいな。



▲資源採掘施設〝ベルトロガー９〟で、いったい何が起こったのだろうか…。こうして、サルー軍曹ほか調査メンバーたちは、危険に満ちた調査を開始することになる。

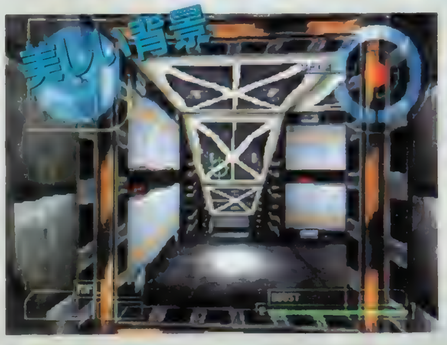


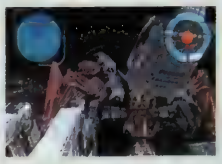
▼ＣＳＧなどのイベントで見た人も多いと思うけれど、動画は、かなりの高レベル。臨場感もたっぷりだ。

▶これだけカッコいいオープニングを見せられれば、ゲーム途中で挿入されるムービーにも期待大。どんなストーリーを見せてくれるのか、楽しみにして待とう。

ゲーム内容はRPG的要素を含んだSTGなのだ!

今までの記事では世界観の設定や、ムービーなどを重点的に紹介してきたけれど、この『BELTLOGGER 9』の魅力は モチロンそれだけではない。どちらかと言えば、むしろシューティングやアクションの楽しさも兼ね備えた3Dバトルにこそ、このゲームの本当のもおしろさが込められている。そこで、これまでには十分に伝えきれなかったゲーム部分について、ドーンと紹介してみたい思う。凝った謎解きの楽しさや、壮絶なバトルの迫力を、しっかりとチェックしてほしい。

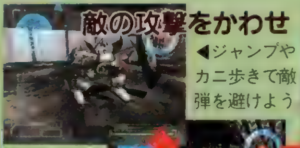




▲アクション性が高いゲームなので、油断していると死んでしまうぞ。

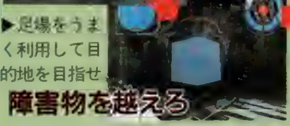
◀「キリーク」シリーズで培われた技術が活かされ、背景のテクスチャーも綺麗に仕上げられている。

基本的なゲームの流れ



◀ジャンプやカニ歩きで敵弾を避けよう

◀アイテムなども、必要に応じて回収していこう。



▶足場をうまく利用して目的地を目指せ

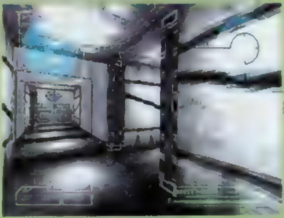
ゲームの舞台はポリゴンで作られた3D空間で、狭い通路や広場のような場所など、色々用意されている。プレイヤーは、サルー軍曹の機体を操り、襲いかかる敵を始末したり、敵の残骸からアイテムを回収したりしつつ、フロアの出口を目指すことになる。その途中には、シカケもたくさんあるぞ。

▲出口に到着すれば、このフロアも無事にクリアだ。さぁ、先を急ごう!

自機の性能を使いこなせ

自機は、歩行、攻撃に加えて、ジャンプをすることもできる。ジャンプ中にジャンプボタンを押し続けると、バーニアを噴射して滞空時間を延ばすこともできるぞ。

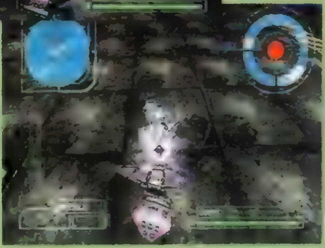
そのほかにも、シールドを張ったり、カニ歩きをしたり、視点を上下に動かしたりもできるので、ケースバイケースで各機能をうまく使っていこう。



どっちに向かう?

◀道が分岐する場合には、プレイヤーが進むべき方向を選択しなければならない。

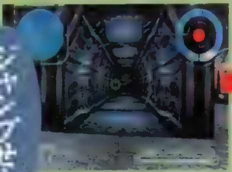
敵を撃ち倒せ



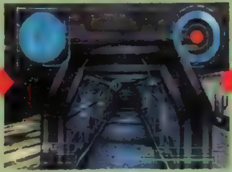
▲▶セレクトボタンで、武器は切り換えられる。状況に応じて使い分けよう。

◀かなり自由に空中制御が行えるのもうれしいのだ。

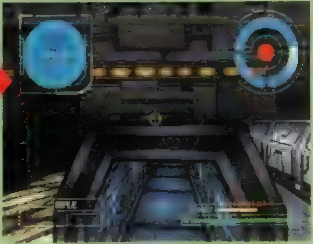
ジャンプせよ



▲ジャンフを行って、その動きを追ってみることにしよう。

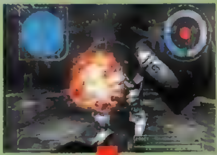


▲機体がメカであるために、適度な"重み"を感じさせつつ、視点が上昇する。



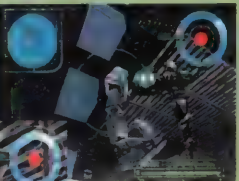
敵の動きもスゴいのだ

このゲームの大きな特徴の一つに、楽しい敵の動きを挙げることができる。上空から触手を当ててくるなど、今までのゲームにはなかった攻撃には、ちょっと驚かされるハズだ また、攻撃を受けると防御状態になるヤツも! そんな、人顔負けの思考を持っている細かな動きに、思わず感心

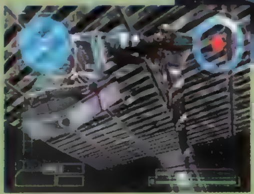


行動パターンもこってるぞ

◀▼攻撃されると楯で身を守るなど、敵も利口な動きも見せてくれる



攻撃方法もいろいろ



◀▲上空から攻めてくるなど、敵の攻撃方法も個性的なものが多い、攻略のしがいがあるぞ

カッコよすぎるぜ

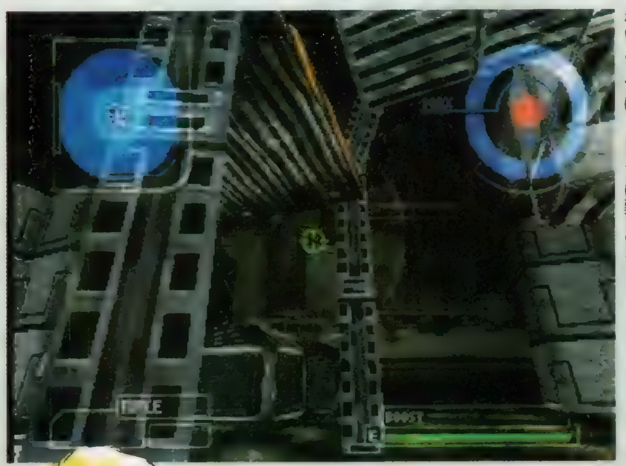
▲デザイン、動きともカッコいい敵が多いので、破壊してしまうのが惜しいほどだ……。

各ステージには困難がいっぱい

プレイヤーに与えられる任務は、何も敵との戦闘ばかりではない。マップ内を探索したり、トラップなどを突破することも、このゲームを攻略する上での大きな楽しみだ。各ステージには、便利なアイテムや困難を究めた地形、そしてアイデアいっぱいの仕掛けが、たくさん用意されているぞ。

▲何やら意味ありげな装置を発見。これらを作動させるにはちょっとした工夫が必要になる。

◀ガラスに阻まれて先に進めない…と思いきや、この障害は破壊して突破することができるのだ。


◀足場を利用して、上のフロアへ向かうシーンも多い。慣れるまでは、ジャンプの着地地点が分かりづらいので、足を踏みはずさないように注意しよう。これがマスターできないようでは、クリアは難しいぞ。

◀オプション画面では、装備やその他の指定など、いろいろなことができるぞ

▶今いる場所の様子は、マップ画面を通して見渡すことができる。これは便利だね

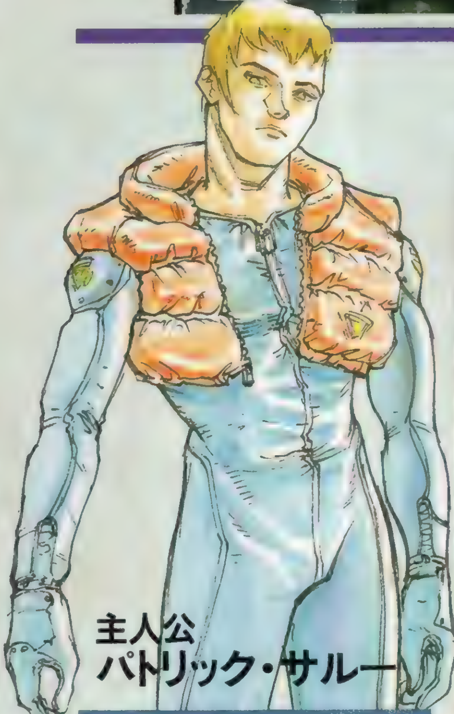
BELTLOGGER 9
ベルトロガー9

ジャンル	3DSTG	価格	未定
メーカー	GENKI	対応周辺機器	未定
発売日	夏発売予定		

2月号で募集した

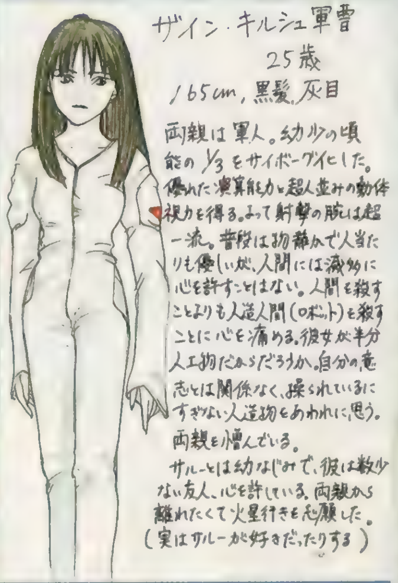
サルー軍曹の相棒がついに決定

2月号で サルー軍曹の相棒を募集したのを覚えているかな？美形キャラから、イロモノの変わりダネまで、実に様々なデザインが集まったのだけど、ついにその採用作品が決定したぞ。見事サルーの相棒に選ばれたのは、神奈川県 渡辺久美子さんの考えてくれた女性キャラクターだ。ちなみに、ゲームで登場する時には、より女性らしく〝メアリー・キルシュ〟と名前が改められたほか、設定事項にも若干変更が加えられる予定。実際のゲーム画面で活躍する彼女に出会える日を、楽しみにしよう。



主人公
パトリック・サルー

[illegible]に軍曹として従事する青年で、今回ベルトロガー9への[illegible]命令を受ける。[illegible]のために、婚約者が自殺してしまった過去を背負っている。



神奈川県 渡辺久美子さん

2人を待ち受ける運命とは…

◀自機を繰って、ベルトロガー9に進入するサルーたち。2人に起こる、あまりにドラマチックな展開に、キミはきっと驚かされるハズだ

次号では、ポリゴンCGになった彼女に会えるかも？

BELTLOGGER 9

SPECTRAL TOWER

『厄』『もも[illegible]じいさん2度びっくり』など、個性的なゲームをリリースしたアイディアファクトリーが、今度はダンジョン[illegible]のRPGを発表!! 『このスペクトラルタワー』は[illegible]ものプレイヤーキャラ、そして[illegible]00階にも及ぶ[illegible]タワーもあり、[illegible]くなりそうな感じだけど永久的に遊べるRPGなのだ。アイディアファクトリーならではの[illegible]なシステムも見逃せないぞ!

世界の中心にあるスペクトラルタワー。その塔を登り切った者には、新たな世界が広がるという……。

『厄』とはまったく雰囲気の異なる、カワイイCGキャラクターたち。でも、ゲームシステムはやっぱり『厄』のように、超個性的なのだ。単純なダンジョンRPGではないあたり、さすがアイディアファクトリーってところだね。

ここに登場した10キャラは、あくまでも基本のキャラクター。数字を入力することでプレイヤーが作れるキャラクターは、ほぼ無限に近いパターン数を持っているのだ（同じ職業でも能力値が違ったりするしね）。

世界の中心にそびえるスペクトラルタワー。それを登りつめた者には、新たな世界が開かれるという……。その伝説の謎を解くために、長い長い冒険に出発するのだ。その先にキミを待つのは果たして。何か大ドンデン返しが用意されているんじゃないかな？

©1995 IDEA FACTORY, INC.

Play Station Original RPG from Idea Factorg Inc

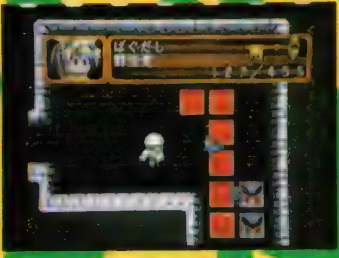
新世界をめざして無限の塔を登れ？
新感覚ダンジョンRPG緊急発表!!

SPECTRAL TOWER

このダークメイジやライトメイジ、アイテムハンターといった、普通だったら基本に入っていないようなキャラまで、基本10キャラに入っている。この先にはどういうキャラクターが待っているのか？　楽しみなところ。

「どんなゲーム？」ときかれれば、やっぱり…

「どんなゲーム？」ときかれれば、やっぱり有名なＲＰＧを例にあげるとわかりやすい。このゲームの場合は『トルネコ』『シレン』が近いだろうか。十階から１万階（！）まである５つの塔を次々にクリアしていくＲＰＧなのだが、『トルネコ』『シレン』と違うのは、マップには、自動生成と固定の２種類のものがあることだ。すべてのマップが、毎回違うというわけではないのだ。ゲームの進行は、各ステージの宝箱に隠されたカギを取り、出口にたどりつけばステージクリアという非常にシンプルなもの。宝箱には罠がしかけられているものもあるので、攻略は一筋縄ではいかないぞ。ダンジョンの中ではモンスターとの戦闘もあり、レベルの低い敵とはマップ上で、高い敵とはバトル画面で闘うことになる。キャラクターとモンスターには相性があるので注意が必要なのだ。



無限の塔を駆け登れ!!

◀最初の塔は十階までだけど、最後の塔はなんと１万階まで用意されている!?　キミは無事全面クリアすることができるだろうか？　開発スタッフもたいへんだよなぁ。

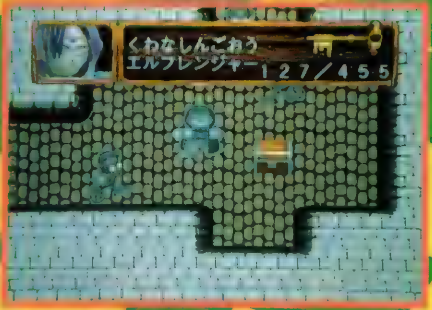
SPECTRAL TOWER

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

SPECTRAL TOWER

SPECTRAL TOWER

独創的で、そして個性的なアイデアが



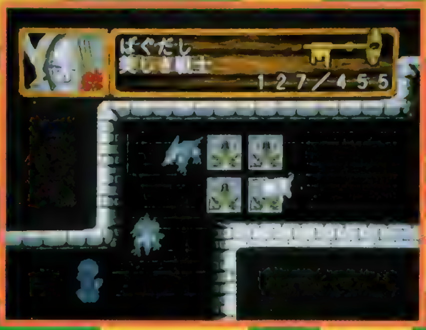
▲通常の画面は、このように２Ｄ視点で展開する。宝箱やモンスターが、かなり大きくて見やすいよね。エルフレンジャーという職業だが、やはりすばやい上に、魔法を唱えることもできるキャラクターなのだろうか。

キャラクターのステータスには、オークやゴブリンに対する対鬼レベル、ゴーストやゾンビに対する対霊レベルなど、どの種類のモンスターに強いかを示すレベルが設定されている。つまりキャラクター自身にモンスターとの相性があるので、苦手な相手からは逃げ、得意な相手はカモにするという戦略的な要素が楽しめるのだ。また、体力の回復率に影響する病気レベルや、いろいろなものを食べこなすグルメレベルといった他のＲＰＧには例を見ない奇妙な（？）ステータスもある。ゲームそのものはシンプルだけど、実はかなり奥深いシステムなのだ。

世界とゲームシステム

巨大な穴の中の世界。実はこの世界は死者の世界で、そこに住んでいる人は地上での思い出や自分が死人であるということも忘れて生活していた……。しかし世界の中心にあるというスペクトラルタワーを登り地上に出ることで、主人公は自分の家族と過去を思い出していく。幻想的なストーリーの舞台となる塔は、膨大な量の階層／マップで構成されている。各階のどこかに配置されたカギを見つけ、モンスターと戦いながら次のステージへの出口を探すのだ。

▲宝箱の上に、何か器具のようなものが置かれている。これで「カギがかかっている」という状態を示しているのだ。ファイター系のキャラクターで、はたして無事にカギを開けることができるのだろうか？



▲カエルの紋章のようなものが刻み込まれたプレートが、ダンジョンには多彩なトラップが仕掛けられていることを物語っている。「カエルのお面」とか、何かそのようなアイテムをはめ込むのだろうか？

世界にそびえる５つの塔

ゴブリンタワー	ゴブリンたちが住む、全10ステージの塔。ゴブリン王「ブリモリン」の守る宝とはいったい？？？
どろぼうタワー	別名「どろぼうの巣」。シーフの親玉「マンビー」が、手ぐすね引いて待っている。全20ステージ。
クイーンローズタワー	いよいよ佳境へと近づく本格的な全100ステージ！　ドラゴンの女王「クイーンローズ」に出会えるのか!?
スペクトラルタワー	全1000ステージの長い長い冒険の舞台。登り尽くすと、地上に出ることができるぞ!!　気合いしかない!?
最後の塔	なんと10000ステージにもおよぶ終わりなき巨塔。果たして頂上には何が待っているのか？

アイテムとイベント

アイテムは宝箱の中に入っていたり、マップの上に落ちていたりするぞ。武器は、ロングソードなどの剣。装備すると攻撃力が上がるが、プレイヤーの武器レベルによっては、装備のできないものもある。また、各ステータスレベルが上昇するメダル、体力を回復する木の実、どこでもセーブできるロッドなど、便利なアイテムは必ず入手しよう。そして、ダンジョン内には数々のイベントも用意されている。ダンジョンに住むフェアリーやノームと会話したり、宿屋の代わりとなるペットゴーレムなどイベントキャラクターも登場するのだ。プレイヤーがブタになるイベントもあるぞ。

▲これが３Ｄのバトル画面。詳細はまだ不明なのだが、左に並んだ6つのサイコロと記号の組み合わせで、攻撃や防御、魔法効果が決定する。でも、本当にキュートなグラフィックだよなぁ（『厄』を思い出すと……）。

▲左のものよりは、少しだけ開発レベルが進んだ画面写真。敵に対してどのような攻撃をするかも、このように画面上で解説してくれる。キャラクターや技の数が膨大なだけに、ありがたい機能だよね。

キラリと光るシステム

キャラクター・メイキング

Character Making

このゲームでは、5～8ケタの数字を入力することでキャラクターを作りだすことができる。どんなキャラが生まれるかは運次第だが、基本キャラ10体の他にも、ナント！100種類以上のキャラが用意されているのだ。生年月日や電話番号といった何でもないデタラメな数字でも、凄いキャラクターが生まれるかもしれないぞ。また、この数字はキャラ番といって、1つ1つが他のキャラとつながりを持っている。たとえばライトメイジとダークメイジのキャラ番を加算した数字から、ソーサラーが生まれたりもするのだ！

基本キャラクターは10種類 だけど……

◀左のキャラクターグラフィックは、基本10キャラ以外のもの。100種類以上におよぶキャラ1体1体が、詳細に描かれているのだ。

キャラクター	説明	使える技
たびびと	ステイタス的には標準タイプ。ただし「冒険の知恵」はアイテムを役立てる、たびびとだけの技。アイテム探しが重要なキャラクターだ。	①逃げる ②お祈り ③冒険の知恵
シーフ	危なくなったら逃げまくる技「逃げる」が他のキャラクターよりも強力。また、注意レベルが高いので、罠の掛かった宝箱も開けてしまう。	①逃げる ②お祈り ③ぬすむ
ゆうぼくみん	ステイタスが他のキャラクターに比べて低いゆうぼくみん。「大地の歌」は体力をMAXまで回復させるが、少しだけ信頼度は低い。	①逃げる ②お祈り ③大地の歌
商人	「商談」によって、戦闘を回避したりアイテム交換をできる点がポイント。より強いアイテムを装備して、上の階を目指そう。	①逃げる ②お祈り ③商談
野生児	野生児の究極の技は「食べる」。モンスターを頭から食べてしまうのだ。グルメレベルも高いので、変な物を食べても、栄養分にしてしまう。	①逃げる ②お祈り ③食べる
フリーファイター	戦闘系の基本キャラクター、フリーファイター、スタート時には宝箱を開ける注意レベルや、落ちている物を食べこなせるグルメレベルが低いので注意。	①逃げる ②お祈り ③連続攻撃
クレリック	戦闘時のピンチに有効な「回復の呪文」を使うことができる。また、神の加護を受けているため、霊に対して最初から強いレベルを持っている。	①逃げる ②回復の呪文 ③お祈り
ライトメイジ	「回復の呪文」と攻撃系の「電撃の呪文」の両方を使えるが、スタート時は中途半端なステイタスに苦労するかも。成長の仕方が冒険のカギだ。	①逃げる ②回復の呪文 ③電撃の呪文
ダークメイジ	「病魔の呪文」は自分の病気を相手に与える呪文。他のキャラクターと異なり、病気になればなるほど強くなる変わった特徴を持つキャラクター。	①逃げる ②病魔の呪文 ③電撃の呪文
アイテムハンター	宝箱を開ける能力が高い。低いステータスをアイテムでフォローできるかがポイント。また、技術レベルも高く、いろいろな武器を使いこなせる。	①逃げる ②お祈り ③アイテム取り

戦　闘

Battle

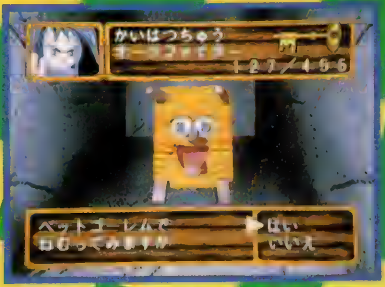
戦闘にも、やはり奥深いシステムがある。まず、自分自身のキャラクターと比べてレベルの低い敵とは2D視点のマップ上で戦い、レベルの高い敵とは正面から向き合う3D視点のバトル画面で戦うことになる。

その戦闘に際してだが、こちらの攻撃や防御、あるいは魔法の効果等は、すべてRPG伝統のサイコロの目で決まるシステムが採用されている。その詳細はまだ明らかにされていないのだが、実際のサイコロを振るという感覚の楽しさ、どんな目が出るのかドキドキするおもしろさはしっかり残るはずだ。詳細は、明らかにされ次第、続報をお届けしよう。

◀こちらの技を封じ込めることができる、マオウ。魔法や特殊攻撃主体のキャラだとツライかも？

これでもまだ¼以下なのだ!!

上の写真には28種類のキャラクターが登場しているが、このゲームに登場するキャラクターは、全100種類以上。つまり、これでもまだ全体の1/4以下なのだ。それらのキャラクターが完全に数字の組み合わせだけで登場するのかは現在不明である（基本キャラの成長によって登場するのかも？）。



▲「ベッドゴーレムで寝てみますか？」と言われましても……。ベッドはベッドでも、結局ゴーレムはゴーレムなワケで……。魔物の上でゆっくり安眠なんてできるものだろうか？

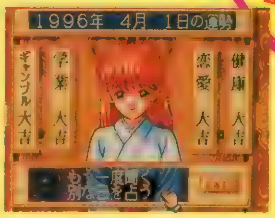
▲これもまた、ダンジョン内に住むキャラクターとの間で起こるイベントの一つ。お化けトイレに入って何が起こるかは不明だが、こうきかれて入らない手はないかな。それにしても不思議なイベントだ……。

KONAMI

トキメキの春、ドキドキのコナミ

13人のキャラクターがもっと身近に感じられるバラエティー豊かな1枚

バラエティ



画面は開発中のものです。

- ●「新曲を含むミュージッククリップ」「CGギャラリー」「クイズ」「占い」等バラエティ豊かな内容
- ●新作書き下ろしCG収録
- ●本編の声優総出演

4月26日発売予定
メーカー希望小売価格 3,800円(税別)

スポーツ
勝負にドキドキ!スポーツゲームの最新作

ポリゴンを駆使した本格的3Dゴルフゲーム登場。

3D ゴルフゲーム(仮)

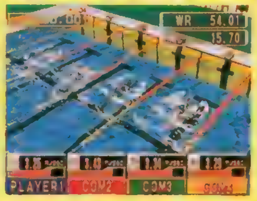
'96年5月発売予定
予価5,800円(税別)
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

画面は開発中のものです。

オリンピックイヤーにふさわしく、あの名作がスケールアップして復活。

ハイパーオリンピック イン アトランタ

'96年6月発売予定
予価5,800円(税別)
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



画面は開発中のものです。　アトランタオリンピック公式ライセンス商品(JAL-36)

ワンモアチャンスキャンペーン締切り間近　コナミ プレイステーションソフトが、もう一枚当たる!

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区西天満4-15-10
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
最新情報は コナミテレホンサービス

KONAMI
プレイステーション
PSソフト、ぞくぞく登場!
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
あなたはどのソフトでドキドキする?!
ただいま絶賛発売中
対戦パズル
進め!対戦ぱずるだま
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
あの「対戦ぱずるだま」がパワーアップして帰ってきた!
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
シューティング
伝説のシューティングゲーム デラックスパックで復活
GRADIUS DELUXE PACK
© 1985 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
3Dポリゴンサッカー
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN
ワールドサッカー ウイニングイレブン
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
3Dポリゴンで甦るワールドサッカーの興奮
アクションRPG
ゴエモン、プレステ参上!
がんばれゴエモン 宇宙海賊アコギング
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
プレイステーション
コナミPSソフトラインナップ 好評発売中
恋愛シミュレーション
ときめきメモリアル™ ~forever with you~ 6,800円
RPG
幻想水滸伝™ 6,800円
3Dバスケット
NBA®パワーダンカーズ™ 5,800円
インタラクティブシネマ
ポリスノーツ® 6,800円
データベース
プライベートコレクションポリスノーツ® 2,980円
サイバーパンクアドベンチャー
スナッチャー® 5,800円
※価格は全て、メーカー希望小売価格(税別)です。
※詳しくは、商品に入っているチャンスカードの応募方法をご覧ください。※「ときめきメモリアル ~forever with you~」初回限定版は、ワンモアチャンスキャンペーンの希望ソフト賞品対象外とさせていただきます。賞品は通常版のみとなりますので、あらかじめご了承ください。
締め切り迫る! H8.3/31消印有効
関東 東京 03(3436)2277 関西 大阪 06(360)2626 北海道 札幌 011(241)4900 東北 秋田 0188(24)7000 北陸 新潟 025(229)1141 四国 松山 0899(33)3399 九州 福岡 092(715)8200 志布志 0994(72)0606 大牟田 0944(55)4444 鹿児島 0994(44)3977
毎月第2・4月曜 内容一新!!
●商品に関するお問い合わせは● お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間 月曜日~金曜日(祝日を除く) 10:30~17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

PlayStation
宇宙の恐怖は
終わらない
あのLV426惑星で見つけた夥しい卵が現実の悪夢となって蘇る。強酸性の体液をまき散らしながら湧きあがるエイリアンの群。絶叫の悲鳴が絶望の溜息に変わっても、選択肢は撃ちまくる以外にない
生か死かデスゲーム
ALIEN
エイリアントリロジー
TRILOGY
4月発売予定
プレイステーション
エイリアントリロジー ¥5,800
スタッフ募集中
Acclaim
株式会社アクレイムジャパン
〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F 03-3501-7228
Alien, Aliens, Alien 3, TM & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division and

パチンコゲームはここから始まる
ティー・イー・エヌ研究所が送るプレイステーション版パチンコ実機シミュレーションの決定版
PlayStation
SANKYO
FEVER
実機シミュレーション
SANKYO
●N・ASUKAハンドコントローラー対応
●ヘッドホンで聞く3Dサウンドシステムが
●パチンコゲームの常識を越えたオリジナル
未来型パチンコや格闘ゲームも楽しめる
©ティー・イー・エヌ研究所／©SANKYO／©JapanVistec
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
好評発売中!!
価格6,800円（税別）
ティー・イー・エヌ研究所
〒150東京都渋谷区東2-23-3渋谷グリーンビル3F
TEL03-5467-3843

CAPCOM
PlayStation
そのバトルは人間を超えた。
ダークストーカーズの本性が目を覚ます。
人間を超越した者たちの闘いが
闇にこだまする。
ヤツらを制するとき、君も人間を超える。
The Night Warriors
ヴァンパイア
〜ザ ナイト ウォリアーズ〜
© CAPCOM CO., LTD. 1994, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
"VAMPIRE" is a registerd trademark of TEZUKA PRODUCTION CO., LTD
This trademark is licensed by TEZUKA PRODUCTION CO., LTD.
DARKSTALKERS
3.29発売!!
プレイステーション用ソフト・対戦格闘ゲーム
標準価格 5,800円(税別)
株式会社カプコン
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 03-5950-4820
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834
名古屋(052)571-0488 広島(082)243-6264

最強の美少女達が繰り広げる汗と涙と青春の祭典!
PlayStation
あすか120%スペシャル
BURNING Special Fest.
SLPS 00231
名門私立繚乱女学院。その高等部で行なわれる文化祭、「百花祭」のメインイベント――部活動の予算を賭けて各部代表が戦う「メガファイトトーナメント」が今年も開催される。果たして勝利の栄光は誰の手に!?
●10人の美少女達がくり広げる熱き戦い!
各部代表の美少女達が、個性あふれる必殺技を駆使して戦う!
●充実したグラフィック展開!!
キャラクターパターン、背景グラフィックの充実。
●リニューアルパッケージに注目!!!
パッケージイラストは新しく石田敦子先生の描き下ろし!
3月29日発売●標準価格5,800円(税別)
CDドラマ化決定!!
あすか120%
BURNING Fest.
MINIMUM
3月25日発売
メタモル・パニック
DOKI DOKI
妖魔バスターズ!!
SLPS00039 標準価格¥5,800(税抜)
★モンスターとの戦闘、成長するキャラクターというRPGの面白さがアドヴェンチャーゲームに加わった!! 全編にちりばめられた美しいビジュアルシーンと一流声優陣による迫真の演技が光る! キミはこの変身パニックをどう切り抜ける!?
©Family Soft・Fill in Cafe・SinSenGumi
パッケージイラスト●石田敦子(スタジオG-1)
©1996 Family Soft・Fill in Café
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
〒178 東京都練馬区東大泉1 27-25
シャローム大泉301号
Family Soft

PlayStation
SONIC WINGS Special
©VIDEO SYSTEM 1996
New ソニックウィングス発進!
シューティングの醍醐味を極限まで追求し、
ソニックウィングスが新たに生まれ変わる!
縦画面、縦スクロール採用!
選択できるプレイ画面、縦横型対応!
タイムアタックモード搭載!
ボスキャラの撃破時間を競うモード追加!
シリーズ最多のエンディング数!
ゲームクリア後に明かされる全ての
シークレットを暴くことができるか…!?
プレイステーション版 7月発売予定! 予価6,800円(税別)
MQ MEDIAQUEST
株式会社 メディアクエスト
〒141 東京都品川区上大崎4丁目5番37号山京目黒ビルF2 TEL.03(3494)7611
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社
ティー・イー・エヌ研究所

ユーザーサポート TEL.03-5467-3843 月曜～金曜 10時～15時（祝・祭日を除く）

〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL.03-5467-3580

©1996 株式会社ティー・イー・エヌ研究所 株式会社徳間書店 有限会社物語環境開発

"♠" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

※発売月が変更になりました。御了承ください。

PlayStation
通信対戦やろうぜ。
4月19日発売予定
標準価格¥5,800(税別)
SCPS10018~019 ©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
※テレビ画面はハメ込み合成です。
アイテムで、相手をぶっちぎれ。
32トン! 爆弾! オイル缶! 17のアイテムがレースをさらに熱くする。
32t WEIGHT
スローダウンさせる
BOMB
爆風で車を乱す
OIL CAN
スピンさせる
© Sony Computer Entertainment Inc.
通信対戦用ボーナスディスクつき。
2台のプレイステーションとモニターを対戦ケーブル(別売)でつなげばサーキットさながらの興奮。秘密のボーナスゲームも楽しめるぞ。
対戦ケーブル(別売)SCPH-1040 標準価格¥1,500(税別)
Motor Toon GRAND PRIX 2
モータートゥーン・グランプリ2
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2

G2
美少女の活躍するゲームならまかせてください。『天地無用』『ノエル』『エングラ』『ときめき』『ウィザーズハーモニー』『プリメ』……その他、完璧にやらさせていただきます。本屋さんで見かけた瞬間、レジにいる自分に気づいたら…それはそれできっとパラダイス！
電撃プレイステーションG2
4/11発売
秘密大爆発
★電撃PS★
宇宙一計画
作戦その2
今後の電撃PS発売スケジュール
4/11 増刊電撃プレイステーションG2
4/30 月刊電撃プレイステーション6月号
??/?? ？？電撃プレイステーション？？？

真の恐怖が今始まる…

BIO HAZARD

バイオ ハザード

バイオ ハザード

ジャンル	サバイバルホラー	価格	¥5,800
メーカ	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年3月22日(発売中)		

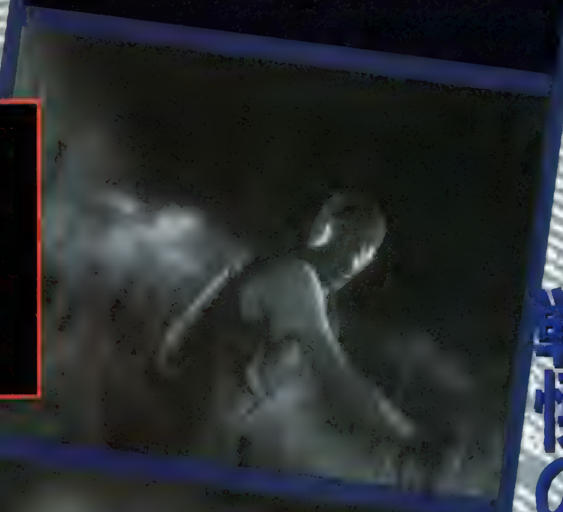
悲鳴
鮮血
そして…
死

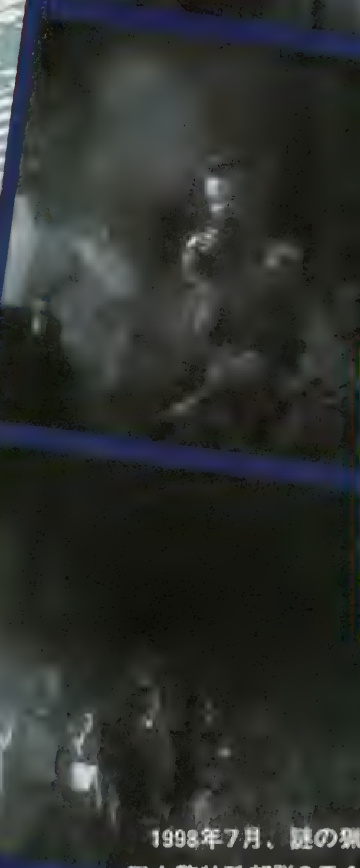
© CAPCOM CO.,LTD.

BIO HAZARD

◎オープニング

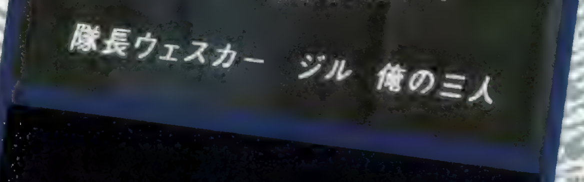
恐怖の洋館に潜む戦慄の真実!!





1998年7月、謎の猟奇殺人事件の多発するラクーン市。同市警特殊部隊S.T.A.R.S.は、犯人が潜むと思われる鬱蒼(うっそう)たる森に隠れている巨大な洋館へと調査に向かう。その途中、先行しているはずのブラボーチームが突如連絡を絶ってしまった……。

残ったアルファチームは任務を変更し、ブラボーチームの捜索に当たる。はたして彼らに何が起こったのか。この先に待ち受ける運命は一体なんなのか……。恐怖と謎に満ちた限界ギリギリのサバイバルが、今、始まろうとしていた……。



恐怖の夜を生き抜くために…

S.T.A.R.S.アルファチームがたどり着いた洋館は、生ける屍を始めとした異形の怪物の巣窟。しかも、いたるところに危険なトラップが仕掛けられた恐怖の館だったのだ。ちょっとした油断は、そのまま死につながってしまう。この悪夢のような場所から仲間を捜し出し、かつ、生きて脱出するためには、冷静な判断力と状況に応じた的確な行動が必要にして不可欠なのだ。ここでは、洋館内を調査する際に注意すべき点をお教えしよう。……この恐怖のサバイバルに、勝ち残るために……。

▶油断は即死につながるこの緊張感が、たまらないのだ。

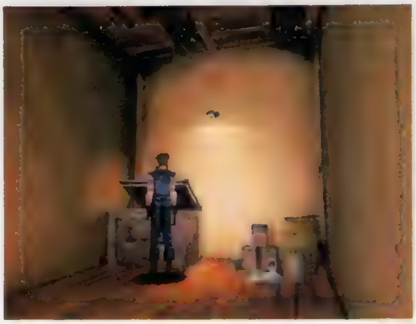
▲この洋館の中には、生き残っている仲間が必ずいる。彼らとともに無事脱出することができるか……それは、プレイヤー次第なのだ。

Quest ～探索～

気になるところは、なにはともあれとりあえずチェック！　どんな小さなものも見逃さない鋭い洞察力と、とりあえず何でも疑ってみる慎重さを養うことが、生き残るための第一歩なのだ。

どうやら仲間の何人かは、この館にたどり着いているようだ。まずは生存者の確認のため、洋館内を捜索する必要がある。その途中で、なにか強力な武器を発見することもあるかもしれないし……。

探索の際に注意したいのが、どんな小さなものも見逃さないということ。基本的に、重要なものの前では視点がアップになることが多いのでそちらはいいとして、問題はロングに引いた視点の場合。画面上では小さな点に見えるものでも、何らかのアイテムである場合が少なくないのだ。ちょっとしたものでも、こまめなチェックを心がけたい。



▲クリスは6つ、ジルは8つと持てるアイテムの数には制限がある。当面使わないものは、倉庫の箱の中に保管しよう。どこの倉庫でも取り出すことが可能だ。

◀見つけたアイテムは、それだけでは効果をなさないものもある。よく調べることによって、初めて使い道がわかるのだ。

キャラの性別によりゲーム展開が変化するのだ

ゲームをプレイする前に、まずプレイヤーの操るキャラを選択する。男ならクリス、女ならジルでプレイすることになるのだ。しかも、選んだキャラや、イベントのクリア順によってゲームの展開が変化する。

今月の記事はジルを使って、いくつかあるルートの中から1つを選んで攻略するぞ。

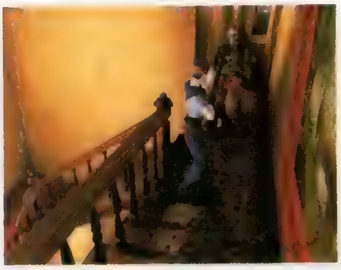
Battle ～戦闘～

真の恐怖は戦いの中にある。一瞬の判断ミスが命取りになることもありうるのだ。

このゲームの目的は、洋館の謎を解き明かし、仲間とともに無事脱出すること。怪物を撃滅することではないのだ。無駄な戦いを繰り返せば、それだけ確実に死は近づいてくる。特に女性であるジルは、戦闘をあまり得意とはしていない。頭を使って危険を回避する。それが重要なのだ。

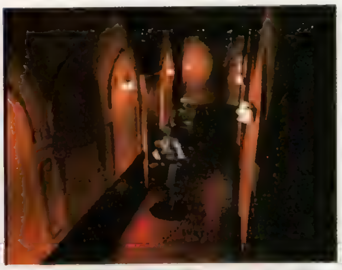
とっさの判断が重要！

前述したとおり、このゲームの目的は戦うことではない。が、狭い通路をふさがれているときなど、どうしても戦わなくてはならない場面が出てきてしまうのもまた確かだ。そんなときは、迷うことなく撃破する。そういう即座の判断も、時には必要なのだ。



弾数に注意せよ！

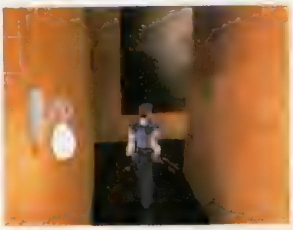
ナイフは動きの速い相手にはまず無力。銃器類は敵と離れて戦うことができるが、弾数に制限がある。予備の弾薬は洋館内で発見することもできるが、やたらに乱射していればいずれは弾薬切れを起こしてしまうだろう。弾薬は1発1発を大事に、有効に使いたい。



Move ～移動～

先の見えない恐怖。これに勝るものはない。移動は慎重に慎重を期して行いたい。

洋館内を移動する手段としてプレイヤーが選択できるのは、走ることと歩くこと。この2つしかない。走って移動すれば、探索もスピーディに進むことだろう。だが、どこから何が襲いかかってくるかわからないのがこのゲーム。うかつな勇み足は自らの命を縮めることに他ならない。注意せよ。



走る

すでに探索済みの安全な場所を素早く抜けたり、敵から逃げるときに使う。くれぐれも周囲には注意が必要。

▲戦闘を回避したいときは、走って逃げるに限る。モタモタしてると危ないぞ。

歩く

先の見えない場所で慎重に進みたいとき、念入りに探索したいときは歩く。普段はこちらの方が危険は少ないぞ。

▲周囲に気を配って歩いていれば、突然の遭遇にも冷静に対処できるわけだ。

視点はオートで切り替わるのだ

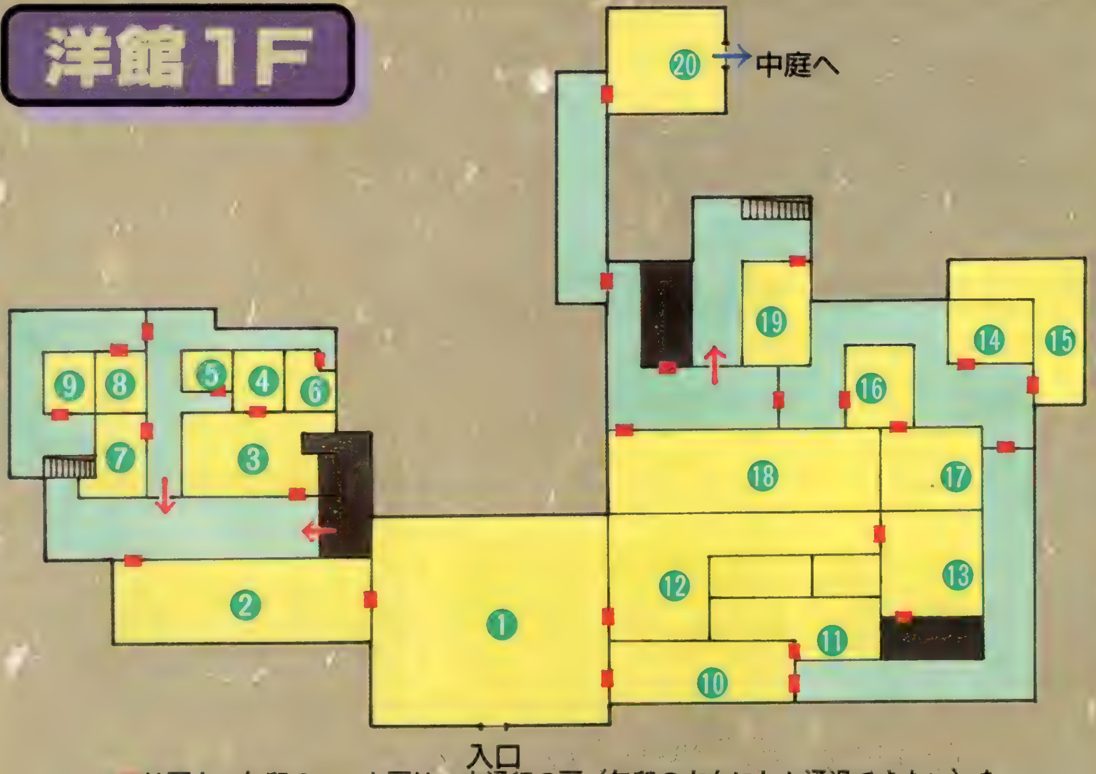
このゲームでは、場面に応じて視点が切り替わる。これにより効果的な演出が可能になっていると同時に、怪しいところを判別しやすくしているのだ。視点がアップになる場所では、他以上に注意して周囲を探ろう。

▶アップになれば、アイテムも見つけやすい。

◀こういうこともある。これはもはやカンだ。

▼こんな怪しい視点のところには、やはり何かあるのだ。

洋館1F



※■は扉を、矢印のついた扉は一方通行の扉（矢印の方向にしか通過できない）を、黄色いブロックは部屋を、青いブロックは通路を、黒いブロックはまだ入れないブロック（中庭に入った時点までに）であることを示す。

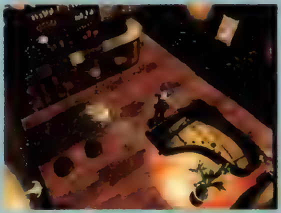
❶ホール1F

エントランスホール。当然ながら洋館に入って真っ先に訪れることになる場所だ。ここにはタイプライターがあり、セーブが可能。インクリボンも3つ置いてあるぞ。

❷大食堂1F

食堂。この部屋の暖炉の上にはウッドエンブレムがある。これをNo.4の部屋でゴールドエンブレムに取り替えて、再び設置すれば盾のカギを入手することができる。

❸バー



立派なグランドピアノの設置してあるカウンターバー。この部屋の奥にあるタンスを押して棚を露出させると、そこにベートーベンの「月光」の楽譜を発見できる。この楽譜をピアノの前で使えばオートイベントが発生し、ジルが勝手にピアノを弾いてくれるのだ。そうすることによってNo.4の部屋への隠し扉が開く。ちなみに、ジルの場合、この部屋に入るためにはキーピックが必要だ。また、この部屋に通じる廊下の奥にはブラボーチームのケネスの死体がある。彼（？）はベレッタのマガジンを持っているので、これも回収しておこう。

❹バー隠し部屋

ここにはゴールドエンブレムがある。が、これを取ってしまうと後ろの扉が閉まってしまうのだ。代わりにNo.2の部屋にあるウッドエンブレムを設置すれば、扉は閉まらないぞ。

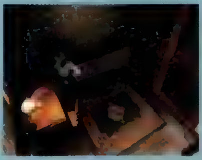
❺虎部屋

虎の彫像がある部屋。彫像には、「青と赤の瞳を持つ虎」というタイトルが刻まれている。この彫像の目の部分に、No.21の部屋にある彫像の中に隠されている青い宝石(要するに、これが「青い瞳」なわけだ）をはめ込むと、中庭に出るために必要な4つのアイテムのうちの1つ、ウインドクレストを入手することができるのだ。ちなみに、一度洋館を出ても、いずれ再び戻ってくることになる。今の段階では、「赤い瞳」がなんなのかわからないが、後々またこの部屋が重要になってくるハズ。「青と赤の瞳を持つ虎」の存在は覚えておこう。

❻植物部屋

ここには鎧のカギがあるが、ツタの怪物が行く手をふさいでいる。部屋の片隅にある機械にNo.19の部屋にある除草剤を使えば、ツタを枯らすことができるぞ。

⑦使用人部屋



この部屋にはかつてこの屋敷に住んでいた人間の日記がある。この日記を調べると、後ろの物置からゾンビが襲いかかってくる。なお物置の中にはショットガンの弾もある。

⑧空き部屋

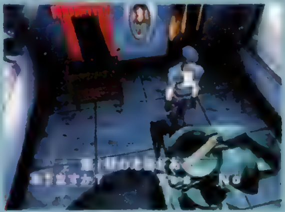
壊れたショットガンとインクリボンがある。壊れたショットガンはNo.17の部屋でショットガンと交換できるぞ。

この部屋に入るには鎧のカギが必要だ。

⑨セーブ部屋

アイテムを預けることのできる箱がある倉庫。ここにもタイプライターがあるので、セーブをすることもできるぞ。No.19の部屋と、ほぼ同じだ。

⑩美術室(小)



「水をくむ女」というタイトルのつけられた彫像のある部屋。この彫像の持つ水瓶の中には、洋館1Fのマップが入っている。部屋の中にある小さな木製の階段を押して彫像の前に持っていけば、それに登ってマップを手に入れることができる。このマップは、ステータス画面で〝MAP〟のコマンドを選択すれば、いつでも参照することが可能だ。また、部屋に入って、向かって左側の出入り口は木の台でふさがれているが、これをどけてしまえばNo.11の部屋に入ることができるようになるぞ。

⑪美術室続き部屋

この部屋の奥にはインクリボンがある。ちなみに、ここに倒れているゾンビは、まだ生きている(なんだか変だが)ので注意が必要。近づかなければ一応は安全だ。

⑫洋間

ドレッサーの前にはベレッタのマガジンが、部屋の奥、廊下の突き当たりの机の中にはショットガンの弾があるぞ。

この部屋に入るには鎧のカギが必要だ。

⑬衣装部屋

この部屋にいるゾンビは這いずりながら迫ってくる。立ち上がってこない割に撃たれ強いので注意しよう。この部屋のタンスの中にはインクリボンがあるぞ。

⑭バスルーム

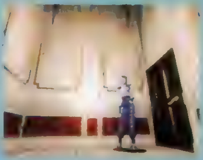
この部屋はバスルームだ。バスタブやトイレ、棚などが一見怪しげなのだが、実は何もない。素通りしてしまってもまったく問題はないぞ。

⑮ボイラー室

ここはテラス。先に進むとボイラーがあるが、今のところ、ここには別に用はないので気にしなくてもOKだ。

ここに来るには鎧のカギが必要だぞ。

⑯釣り天井部屋

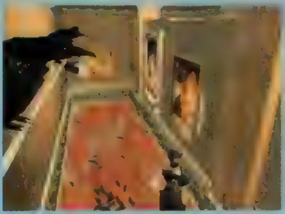


一見何もない部屋だが、No.17の部屋でショットガンを取ると、扉が開かなくなり、上から天井が落ちてくる。バリーが助けてくれる場合もあるぞ。

⑰居間

この部屋にはショットガンが飾られている。が、これを取ってしまうと、No.16の部屋がトラップルームと化してしまう。ジルでプレイしている場合、オートイベントでバリーが助けにきてくれる場合もあるが、そうでない場合は自分で脱出しなければならない。解決法は実は簡単で、No.8の部屋にある壊れたショットガンを、ショットガンが置いてあった場所に代わりに置いてやればいいのだ。もし壊れたショットガンを持っていなかった場合でも、あきらめてショットガンを戻せばトラップはやはり発動しないぞ。

⑱美術室(大)



長い回廊状の部屋。壁には多数の絵が掛けられていて、天井には多数のカラスが待機している。この部屋の絵が実は重要なファクターなのだ。よく調べると、それぞれの絵の下にボタンがあるのに気づくはず。このボタンを、描かれている人物が若い順に押していく。最後に部屋の奥にある絵についたボタンを押せば、中庭に抜けるために必要な4つのアイテムのうちの1つ、スタークレストが手に入るのだ。順番を間違えた場合は、最後のボタンを押すとカラスが襲いかかってくる。一度部屋から出てやり直そう。

⑲階段下部屋

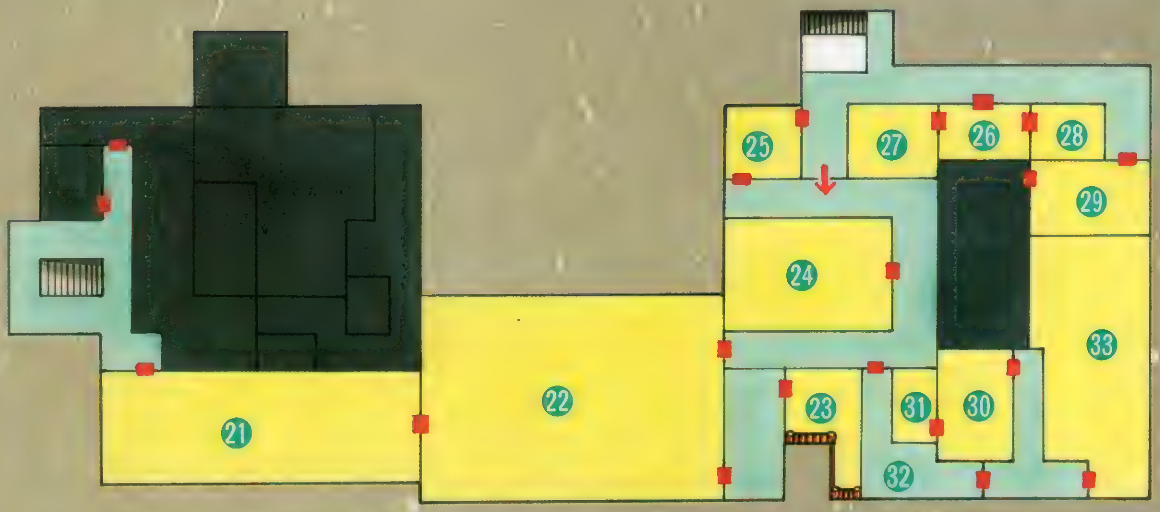
アイテムを保管しておくことのできる木箱と、No.6の部屋で必要になる除草剤がある。タイプライターもあるので、ここでセーブすることもできるぞ。

⑳出口倉庫

中庭へと続く部屋。この部屋に入るためには、洋館の中にあるスタークレスト、ムーンクレスト、サンクレスト、ウインドクレストの4つのアイテムが必要になるぞ。

この部屋の中にある棚には工具類が並んでいる。このままでは棚まで手が届かないので、No.10の部屋と同じように階段を棚の下まで押していき、それに登ることで金属製のクランクを手に入れることができるぞ。これを中庭にある貯水池の前で使えば、水を引かせることができる。これでNo.34のエリアに行くことができるようになる。

洋館2F



㉑大食堂2F

食堂の2階だ。中央が吹き抜けになっている。ここにある彫像を押して、手すりのない部分から下に落とすと、壊れた彫像の中から青い宝石を見つけることができる。当然のことながら宝石は下のフロアにあるので、面倒だがいったん1階に下り、取りに行こう。なお、彫像を下に落とす際にこの部屋の中にいる2匹のゾンビが邪魔になってしまうはずだ。ここはためらわず、先にゾンビどもを倒してしまってから、落ち着いて彫像の移動にかかろう。

また、この部屋からは中央階段の他に、洋館西の階段へと続く廊下に出ることもできる。この先にも一応部屋があるのだが、今のところ扉を開けることはできないので、ひとまず忘れてしまっていいだろう。

㉒ホール2F

エントランスホールにある階段を上ればここに出ることになる。ここにある3つの扉は、いずれも開けるのにカギを必要としない。まずは2階から探索を始めるのもアイテムが手に入っていいぞ。

㉓テラス

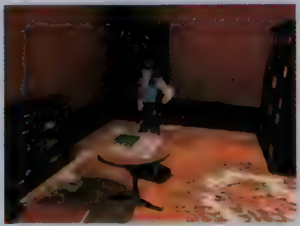
テラス。ブラヴォーチームのフォレストの死体がある。彼の近くにはグレネードガンが落ちているぞ。フォレストを調べるとカラスが襲いかかってくるので注意。ただし、これはジルの場合のみ。

㉔鎧部屋

ここには多数の鎧が並べられている。部屋の中央にはボタンがあり、これを押すと部屋の隅にある箱が開いて、中庭に出るために必要な4つのアイテムのうちのひとつ、サンクレストを入手することができる。が、実はこの部屋にはトラップも仕掛けられていて、ボタンを押すと同時に床にあいた穴から毒ガスが噴出される仕組みになっているのだ。この毒ガスは非常に強力で、アッという間に体力を失い、死を迎えることになってしまう。幸い部屋の中には彫像が2つあるので、まずはそれを押して移動させ、床の穴をふさいでからボタンを押すようにしよう。

この部屋に入るためには、鎧のカギが必要だぞ。

㉕赤部屋



この部屋は書庫になっている。部屋中央部にあるテーブルの上には植物学に関する本が置いてあり、洋館内部のいたるところに置いてある各種のハーブの効能についてかかれている。ちなみにグリーンハーブは体力回復薬で、ブルーハーブが毒消し、レッドハーブはそれらと調合することで、得られる効果を飛躍的にアップさせることができるのだ。この本はファイルにとじておくことができるので、ステータス画面の〝ＦＩＬＥ〟コマンドを実行すればいつでも参照できるぞ。

ちなみにこの部屋には、洋館東にある階段を上ったところの廊下からは、扉のノブが壊れているため入ることができない。エントランスホールにつながる回廊側の扉から入ることになるぞ。

㉖鹿部屋

鹿の頭の剝製が冷たく見下ろす、どこか静かな恐怖を感じさせる部屋。この部屋からは２つの部屋へ行くことができる。そのうちの一方は、このゲーム序盤において非常に大きなウエイトを占めているのだ。

なお、この部屋に入るためには鎧のカギが必要になるぞ。ここに限らず、この近辺の部屋は入るために鎧のカギが必要になる場合が多い。しかも、その多くがストーリー上重要な役割を果たす部屋なのだ。鎧のカギを入手していない場合、ひとまずこの一角は後回しにして、No.19とNo.６の部屋を順に回り、とにかく鎧のカギを入手してこよう。一見遠回りだが、確実にそちらの方が話は早いぞ。すべてはそれからだ。

㉗寝室

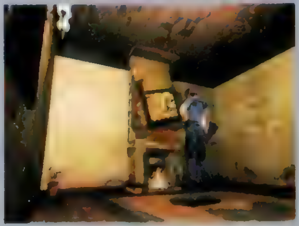
かつては客用の寝室に使われていたと思われる部屋。ここの棚の上にはライターがある。今後絶対に必要になるというものではないが、これがないと２Ｆのマップと弾薬の一部を取ることができない。ひとまず取っておこう。これは、No.29とNo.31の部屋で使うことになるぞ。また、視認することはできないのだが、奥にあるベッドのそのまた奥の隙間には、ベレッタのマガジンが落ちている。これも忘れずに拾っておこう。このように、見えない場所にもアイテムが落ちていることがある。こうなるともはやカンが頼りになってしまうが、細かいところも漏らさずチェックしておきたいところだ。こういう場合、あるのは弾薬関係であることが多いので、探索時の戦闘が楽になるのだ。

㉘研究室

この部屋にあるデスクの上には、研究員が恋人に宛てた手紙が置いてある。ということは、かつてここで何らかの研究が行われていたということだ。手紙を読むと、どうやらなんらかの細菌が漏れだしてしまい、徐々にこの洋館をむしばんでいったらしいのだが……。はたして以前にここで何があったのか。今結論を出すことは少々早計ではあるが、どうやらあまり望ましくないことが起こってしまったらしいことは容易に推測できる。

この部屋には、グレネードガンの弾薬であるグレネード弾がある。入手の手順は少々複雑。まず壁にある昆虫標本を調べ、水槽を移動させたのちにタンスを移動させると、壁に埋め込まれる形で隠してあるのだ。

㉙レッスン場前



ここには暖炉があり、その上に真っ白な紙が飾られている。最初来た時は一体何なのかわからないだろうが、この暖炉には、No.27の部屋で入手したライターを使うことで火をつけることができる。すると、暖炉の上に飾られている紙に、あぶり出しの要領で洋館２Ｆのマップが現れるのだ。これを入手すれば、１Ｆのマップと同様ステータス画面で〝ＭＡＰ〟コマンドを実行することで、洋館２Ｆのマップを見ることができるようになるのだ。

この部屋に入るためには特別カギなどを必要としないが、隣の部屋に移動するためには兜のカギが必要になる。兜のカギは今の時点では入手することができないため、ひとまずこの先に進むことはできない。

㉚食堂

この部屋には、小さなテーブルが１つぽつんと置かれている。壁沿いにあるタンスは例によって押せば動かすことができ、No.31の部屋への入り口がそこに隠されているぞ。

初期状態では照明がつかないため、薄暗く細部がどうなっているのかいまいちわかりづらい。テーブルの上には燭台にのったろうそくがあるので、No.27の部屋で手に入れることのできるライターを使えば、頼りないながら明かりは確保することができる。壁に妙な文様があったり、どこかあやしげな雰囲気を漂わせているこの部屋だが、くまなく探してみても特に珍しいものは何もない。なんだか肩すかしを食った気分だ。ただ、あとで来る必要はあるようだが……。

㉛食堂隠し部屋

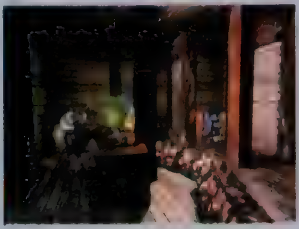
No.30の部屋の壁沿いにあるタンスを動かせば、この部屋への入り口が姿を現す。

この部屋の突き当たりには戸棚があり、なんだかいろいろなものが並んでいるようだが、ただこの部屋に入ってきただけでは薄暗くて細かいことはよくわからない。No.27の部屋に置いてあるライターを持ってきてNo.30の部屋のテーブル上にあるろうそくに灯をともすと、その明かりがこの部屋まで漏れてくる。これで初めて戸棚の中を調べることができるようになるのだ。この戸棚の中には生物に大ダメージを与えることのできる硫酸弾が入っている。ただし、これは単品で武器として使うことはできない。グレネードガンの弾薬として利用するのだ。

㉜柱廊下

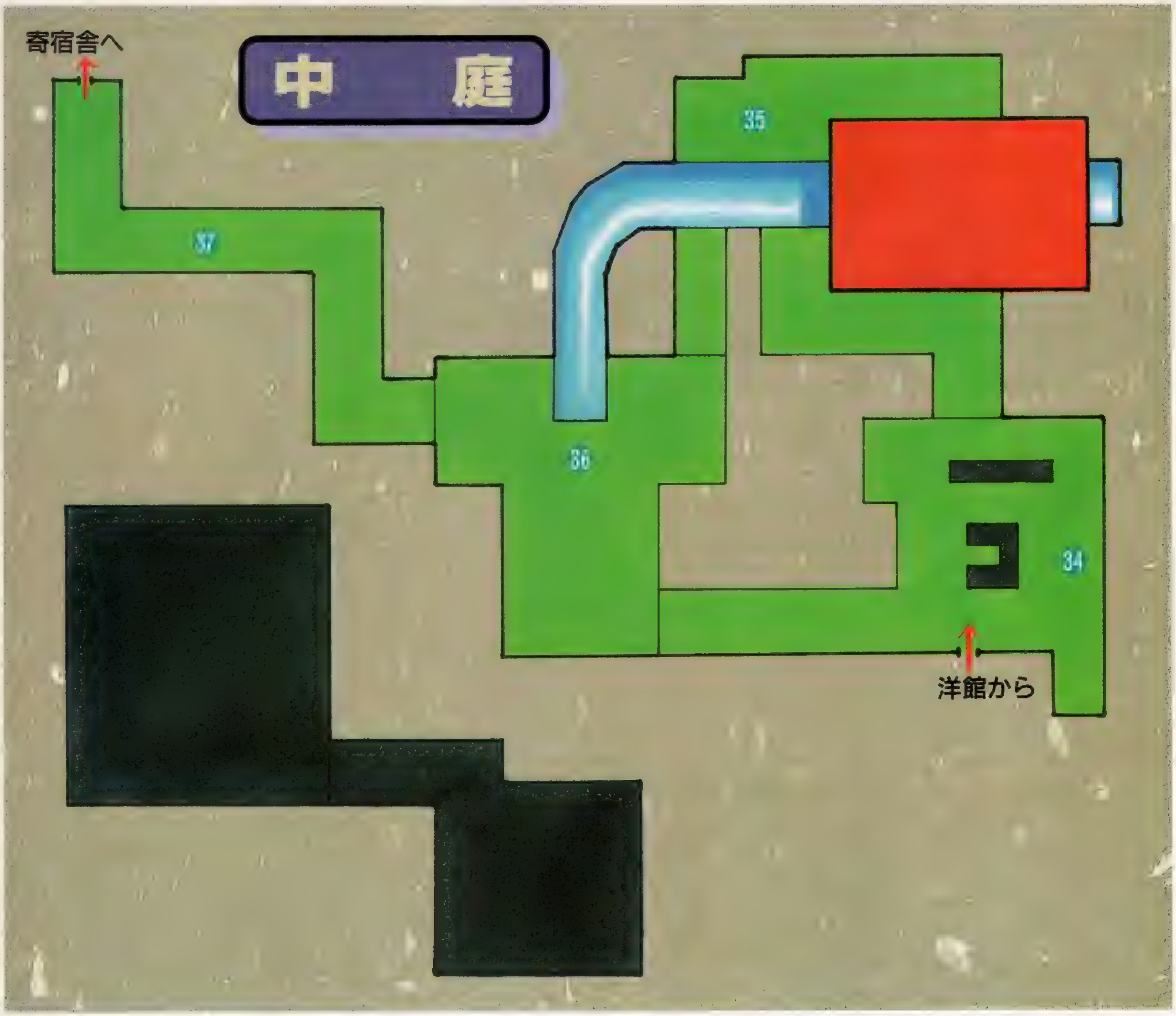
このちょっと特殊な形をした廊下には、S.T.A.R.S.ブラヴォーチームのリチャードが倒れている。彼はかなりの重傷を負っている上に毒に犯されており、非常に危険な状態だ。血清を求めるリチャードのため、ひとまずNo.９の部屋に戻ろう。血清はこの部屋の棚の中にある。さて、血清を取って戻ってはみたものの、手当の甲斐なく、リチャードは息を引き取ってしまう。死の間際に自分の使っていた通信機をくれるぞ。今のところ使い道はないが、これでステータス画面の〝ＲＡＤＩＯ〟コマンドを実行することができるようになる。また、リチャードの死体を探るとベレッタのマガジンを入手することができる。せめてもの手向けに、この弾薬を有効利用してやることにしよう。

㉝屋根裏部屋

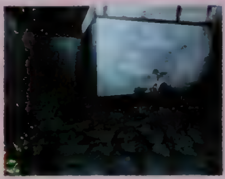


この部屋にはいくつかの木箱が転がっているが、これらは移動させることもできないし、中に何かが入っているわけでもない。部屋の奥に進もうとすると、壁にあいた穴から巨大な蛇が姿を現す。No.32の廊下に倒れているリチャードは、どうやらコイツにやられたらしい。仮にもS.T.A.R.S.に属するリチャードがやられてしまったほどの相手、一筋縄では行かないぞ。No.23のバルコニーで入手することのできるグレネードガンにNo.31の部屋にあった硫酸弾を装填し、短期決戦に持ち込もう。勝つとムーンクレストが手に入る。

この部屋に入るには盾のカギが必要。ちなみにこのカギは、この部屋の扉を開けるためだけのものだ。使い終わったら捨ててしまってかまわない。



34 洋館外

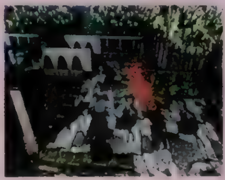


中庭に出て、最初に来ることになるのがここだ。この先では、蛇が敵として出てくる。ヤツらの持っている毒は危険なので、ここにあるブルーハーブを取っておこう。他にもハーブはたくさんあるので、体力が減っていた場合はここで回復させておくこと。今の段階では西からNo.36のエリアに進むことはできないぞ。ひとまず北の門を開け、先に進もう。

36 滝

中庭では、ここだけ下に落ち込んだ形になっている。この場合、エレベーターを利用してNo.35のエリアから下りてきて、No.37のエリアへと上がっていくことになるのだ。No.34のエリアに続くエレベーターは現在、バッテリーが切れているため使用不能だ。なおこの部屋の北面には何か隠されているようだが、No.35のエリアから水が落ちてきているために、今は調べることができない。

35 用水路



このエリアでは、先に進むためにまずやらねばならないことがある。道沿いに西へ進み、突き当たりでNo.20の部屋にあるクランクを使い、水門を開けるのだ。これで水はNo.36のエリアの方へ流れ始め、先に進むための道が現れるのだ。また、このエリアでは樹から蛇がぼとぼとと落ちてくる。コイツらは毒を持っているので戦うのは危険。注意しつつ一気に走り抜けてしまおう。

37 寄宿舎入口

寄宿舎へと通じる長い廊下。ここにはゾンビ犬が2匹いる。曲がり角が多く、入り組んだ構成なので、かなり戦いづらいのだ。ここは思い切ってグレネードガンなどを使い、早めに退治しよう。もっともここにはグリーンハーブがあるので、多少のダメージなら回復できるのだが。また、ここまで来る途中に蛇にやられて毒を受けてしまったときはグリーンハーブと並んで置いてあるブルーハーブを使い、回復しよう。

『バイオハザード』開発者に直撃インタビュー!

このゲームで十分にスリルを味わってもらいたい!

――まず最初に、このゲームの企画をされたきっかけというものは?

三上氏(以下:三):そうですね、最初は映画の「ゾンビ」を見ていて、〝自分ならこうしたい〟と思ったところですか。

――ポリゴンのキャラを使ったところは?

三:それは、生き物としてのリアルな存在感、恐怖感を表現したかったからですね。特にポリゴンにこだわっていたわけではなく、インパクトのある怖さを表現しようとした結果として、ポリゴンを使うことになったのです。

――なるほど。舞台設定がアメリカの様なイメージなのは?

三:これは変化に富んだ舞台設定を考えていましたので……。そういう点でテーブルなんかも装飾があって、見ていて楽しい空間というものを考えたときに、ヨーロッパやアメリカのイメージが一番いいと考えたからです。

――続いてゲームについてですが、オープニング部分では、かなりショッキングなシーンがありますが?

三:これには2つの目的があります。1つは、ゲームのスタートの部分で、なぜこういう風にゲームがスタートするのかといった部分に説得力を持たせるためです。いきなりゲームスタートといっても、納得できないところがあると、プレイする意欲が減りますからね。仲間の無惨な姿を目の当たりにして、ほとんど化け物の生き物に襲いかかられる。それで必死に逃げ込んだ洋館の中で、精一杯の努力をする。そういうストーリーをプレイヤーのみなさんにハッキリと伝えたかったんです。もう1つの意図は、ゲームでは表現できない気持ち悪さといったものを、映像のインパクトで伝えたかったということです。このオープニングも元々はカラーだったのですが、さすがにちょっとということでモノクロになったんですよ……。

――そういうことがあったんですか……。ではゲームの部分についてですが、プレイヤーキャラが2人なのは?

三:これはまず、プレイヤーのみなさんに何度も、最低3回くらいは遊んでもらいたかったということですね。ゲーム中にも分岐がありますし、アッという間に全部わかったなどということはないでしょう。

――なるほど。

三:あと1つは難易度調整です。簡単なはずのジルでプレイしても、慣れた人でも15時間くらいかかるのではないでしょうか。これがクリスだけだと投げ出す人も……。

――わかりました。ところで、最後にプレイヤーへのアドバイスを!

三:まず、敵を全部倒さないこと。どうしても必要な敵だけ倒すこと。あとは、武器の相性を知ること。例えば蛇は硫酸弾に、クモや植物系は、火炎弾に弱いです。その辺りを自分でチェックしてプレイしてみてください。そして、怖さを十分に堪能(たんのう)してください。

――ありがとうございました。

三上真司氏

『バイオハザード』の開発スタッフの要。ディレクターとして、シナリオ、ゲームシステムのすべてに関わる。

NEXT STAGE

すべての謎は解き明かされるのか?

中庭の先にそびえ立つ寄宿舎。
そこにも衝撃の事実が隠されていた……。
すべての建物を探索し終わったとき、
キミの前に信じられない、
恐怖の真実が浮かび上がる……。
その真実とは一体……

to be continued…

CAPCOM
BIO HA
バイオ
映画を超えたゲーム、戦慄のサバイバルホラー登場！　真の恐怖を体験してください
株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 FAX 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 ●電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください

PlayStation
それは　おそってくる…。
それは　狂暴…。
それは　すばやい…。
それは　とてつもなく強い…。
そして
それは… 死なない。
彼らを救えるのは　君しかいない。
死より恐ろしい現実がここに…
ZARD™
ハザード
プレイステーション用ソフト／サバイバルホラー
好評発売中
標準価格5,800円(税別)
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
"PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。
★関連のCD及びビデオが東芝EMI(株)より発売されます!!
●オープニング&エンディングテーマ「夢で終らせない／氷のまなざし」渕上史貴　4月10日発売　税込価格 1,000円　発売元：東芝EMI(株)
●ゲームソフト イメージ&攻略ビデオ「Birth of BIO HAZARD」5月21日発売　税抜価格3,980円　発売元：東芝EMI(株)
カプコンは、次なるエンターテイメントシーンへ向けて新たなトライを開始します。
TRY NEXT

Interplay
SEGASATURN
PlayStation
サイベリア
CYBERIA
自由と引き換えに手に入れた
危険なミッション。
西暦2027年、対立するテロリスト集団と民主グループの争いに巻き込まれた
主人公サークは、危険な任務を遂行する使命を負った。最終兵器ともなる
脅威の武器「サイベリア」をめぐって、壮絶な戦いの火蓋が切って落とされる。
美しく表現されたキャラクターを操作し、
3Dシューティング、パズル解析といった難解で厳しいミッションに挑め！
●パソコンゲームとしてヒットランキングのトップに輝く人気作品の完全移植版。
●3Dレンダリングで美しく表現されたキャラクターを操作。戦闘中の背景から宇宙船内のメカにいたるまで、画面展開もリアルなレンダリング画像を採用。
●ミッションを遂行するためにはシューティング、パズル解析といった多彩な行動力が必要。
●展開によって様々なストーリーに分岐していくマルチストーリー。
●有名声優による完全日本語吹替でキャラクターはリアルに会話。さらに雰囲気を盛り上げる迫力デジタルサウンドで映画を見ているようなゲーム展開。
プレイステーション版
発売中
定価：5,800円(税別)
セガサターン版
発売中
定価：5,800円(税別)
XATRIX
entertainment
© 1996 Xatrix Entertainment. All rights reserved. Published by Interplay Co.,Ltd.
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表わすものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
■掲載の画面は開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
株式会社インタープレイ
〒150 東京都渋谷区広尾5-6-6 広尾プラザ6F 商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL03-5421-3815(受付時間13:00〜16:00／月〜金 祝日休)

Interplay
PlayStation
ブラッド ファクトリー
復讐するために脱獄せよ。
目的達成に手段は選ぶな。
主看守ファブによって支配されるおぞましい監獄惑星ラルフ。
この荒廃した惑星に建設された巨大な刑務所から、
無実の罪で投獄された6人の無法者が脱走。
それぞれのキャラクターが持つ特殊攻撃を使って、
看守や脱獄防止マシンを撃破し、無事に脱走を果たせるか？
リアルなバイオレンス描写と冷酷な世界観が作り上げる、
衝撃の3Dアクションシューティングゲーム。
プレイステーション
専用
3月15日発売予定
定価：5,800円
(税別)
●アメコミ風のキャラクターが活躍する、見おろし型3Dアクションシューティングゲーム。
●プレイヤーは、個性のある6人のキャラクターのうちから1人を選択。
●全15面におよぶステージ。
●敵を倒しながら武器のパワーアップ、弾薬補給など装備を強化。ロックされたドアの鍵を探し出し、脱出ルートを確保。
●モーフィングによる変化、爆破の表現など、リアルなグラフィック表現。
●迫力の効果音、イギリスのインディー・レーベルのロックバンドによるBGMが、ダークな雰囲気を演出。
★★★★★初回プレス版限定★★★★★
プレゼントキャンペーン実施中!!
アメリカから直輸入したすてきなグッズを合計600名様にプレゼント!! 詳しくは店頭のポスター、もしくは製品内の告知をご覧ください。 キャンペーン期間：'96年4月末日
Gremlin INTERACTIVE
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
© 1996 Gremlin Interactive Ltd. MCPS. All rights reserved. Trademark owned jointly by Gremlin Interactive Ltd. and Interplay Productions in Japan. All rights reserved. Gremlin Interactive Ltd. and Interplay Productions are joint publishers and distributors in Japan. Licensed from and developed by Gremlin Interactive Ltd. Distributed by EAV.
株式会社インタープレイ
〒150 東京都渋谷区広尾5-6-6 広尾プラザ6F 商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL03-5421-3815(受付時間13:00～16:00／月～金 祝日休)

PlayStation

ついにベールを脱いだ秘密兵器

TAKARA

その名はチョロQ

タカラスポーツ

「育てるゲーム」になって登場

うわさのチョロQが、ついにその秘密のベールを脱いだ。レース・改造・コレクションと、くるま遊びの元祖ともいえる、あのチョロQだ。今度のチョロQはプレイステーション版の「育てるゲーム」。レースで勝ち抜くたびに新しいチューンナップパーツが手に入り、自分だけのメモリーカードで保存できるのだ。その他にもリーサルウェポンが隠されていると業界の中ではうわさされ、この事実に、関係者は驚きの表情を隠せないでいる。あなたも店頭でその全貌（ぜんぼう）を見よ。

TAKARA®

タカラの商品はおもちゃ券で。価格はすべて希望小売価格です。
青戸本店　〒125
東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラ

店頭で目撃されたゲーム画面。
「やってみなければ、その迫力はわからない」という声も。

あのチョロQがプレイステーションに登場。

プレイステーション用ソフト　チョロQ

君だけのチューンナップカーで遊ぶ、超空間３次元立体レース。

- ●1Pプレイはもちろん、2PプレイもOK。
- ●マシンのバリエーションは30種類プラスα。
- ●改造バリエーションは1000万種類以上の組合せが。
- ●コースバリエーションは「これでもか」の9コース。
- ●レースに勝ち抜くと新しいチューンナップパーツをゲット。

絶賛発売中　¥5800（税別）

チョロQ®

マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©TAKARA CO.,LTD 1996
イラスト／フルサワヒロシ

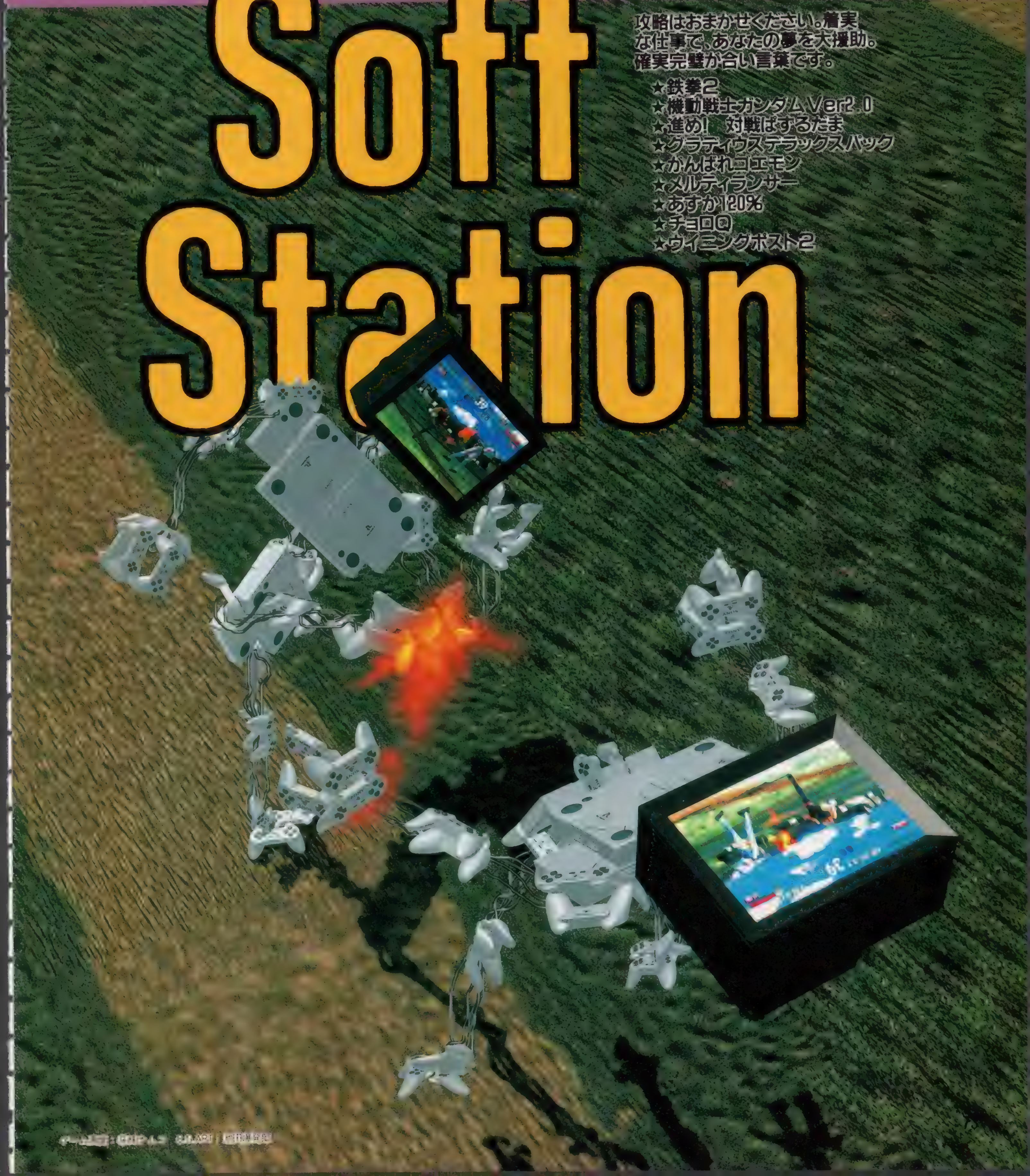
タカラ　タカラの商品はおもちゃ券で。価格はすべて希望小売価格です。
青戸本店／〒125　東京都葛飾区青戸4-19-16

電撃 Soft Station

PART:1

攻略はおまかせください。着実な仕事で、あなたの夢を大援助。確実完璧が合い言葉です。

★鉄拳2
★機動戦士ガンダムVer2.0
★進め！ 対戦ぱずるだま
★グラディウスデラックスパック
★がんばれゴエモン
★メルティランサー
★あすか120%
★チョロQ
★ウイニングポスト2



ファンの期待を裏切らないどころか、そのさらに上を行った感すらある『鉄拳２』。さあ、自宅で思う存分に遊びまくろう！

鉄拳2

対戦格闘 ACT

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

106〜107ページの「10連コンボ完璧マスター講座」では、業界初の試み（たぶん）を行なっています。今まで10連を出せなかった人も、この講座を読んで練習すればきっと出せるようになるハズ。10連コンボを自力で出す喜びを、みなさんもぜひ味わってくださいね！　採譜(!?)＆作画＆記事を担当したＩＺＵＮＡ氏の功績は、永く称えられることでありましょう（笑）。　（ウォルフ中村）

アーケードモードをクリアして 中ボスをマイキャラ化しよう

こうなる！

それでは中ボスをマイキャラ化する方法を紹介しよう。といっても使用条件は前作と同じで、「アーケードモードをクリアすると、その時に倒した中ボスが使用可能となる」というもの。何回コンティニューしても構わないし、難易度やラウンド数にも制限はないので、イージー＆１ラウンド設定にすると楽だろう。これらの設定でもエンディングを見ることはできるから、途中でキャラを変更したりしないでプレイすることをオススメするぞ！　条件を満たすと、上の写真のように使えるキャラの顔がどんどん増えていく。10人全員でクリアすれば20人もの顔が並ぶのだ。壮観だよね！　右はメインキャラと中ボスとの対応表だぞ。

メインキャラ		中ボス
平八	→	リー
ポール	→	熊
ロウ	→	ペク
ジャック-2	→	P.ジャック
ニーナ	→	アンナ
キング	→	A.キング
吉光	→	州光
ミシェール	→	巌竜
準	→	ワン
レイ	→	ブルース

彼らはＰＳ版のオープニングＣＧムービーにも出てくるぞ!!

上の写真はオープニングの最後の部分。少しずつではあるけれど、中ボスたちもしっかりと登場しているぞ。でもよく見ると、タキシードを着てる人や翼を持っている人など、中ボス以外のキャラもいるような……（笑）。

すぐに中ボスと戦うのもいいけれど、まずはここで!!

▲[illegible]

中ボスがキャラ選択画面に登場すると、すぐにでも彼らでアーケードモードをプレイし、エンディングＣＧムービーを見てみたくなるもの。でも、ＰＳ版「鉄拳２」には便利なプラクティスモードがせっかく用意されているのだから、ちょっとでいいからここで練習していこう。

多くのキャラはメインキャラがベースになっているけれど、多かれ少なかれオリジナル要素も入っている。例えば「ニーナが持っていたディバインキャノンをアンナはもっていない」というように。これらはアーケードモードで取るべき基本戦法にも影響してくるので、違いを体で覚えておきたい。前作で中ボスを使いこなしていた人も、技が増え、ゲームバランスも変更された「２」だけに練習していくといいだろう。

プラクティスモードでは、中ボスがどんな10連コンボを持っているのかを知ることもできる。ただしブルースと巌竜は10連コンボを持っていないけれど……。

▶[illegible]ともできる[illegible]

◀中ボスならではの技も、[illegible]でしっかりと練[illegible]

©(株)ナムコ

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	2P対戦可、ネジコン メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月29日(発売中)		

三島平八
みしま へいはち

国籍：おそらく日本
格闘スタイル：三島流喧嘩空手
仕事：修業
趣味：下駄収集
好きなもの：世界平和
年齢・その他：54歳、180cm、82kg、B型

前作のエンディングは…

▼前作では平八がボスキャラだったため彼のエンディングはなし。しかし息子である一八のエンディングで、崖から落とされるという屈辱を味わう。

浮かせての空中コンボを狙おう!

平八の主力武器といったら、やはり風神拳だろう。出るまでのモーションが早く、なおかつ見切られにくいため、対戦・ＣＯＭ戦を問わず積極的に狙っていっていい。風神拳が当たれば相手を浮かせることができるので、下で紹介している連続技などで追い打ちをかけていこう。なお、空中コンボ初級者は確実性を重視すること。練習を積めば「風神拳→左パンチ→奈落払い→奈落払い踵切り」といった華麗な連続技も出せるようになるけれど、失敗するとせっかくのチャンスを潰すことになるからね。風神拳をガードされるようになったら奈落払いの出番だ。途中までの動きが風神拳と同じだけど、そこから下段を攻撃する技なので、相手を惑わせることができるのだ。

無双連拳や鬼哭連拳といった打撃技も使い勝手がいいので狙っていこう。ただし、前作で猛威を振るった崩拳は「２」になって攻撃力が大きく下がってしまったため、無理に狙う必要はないぞ。

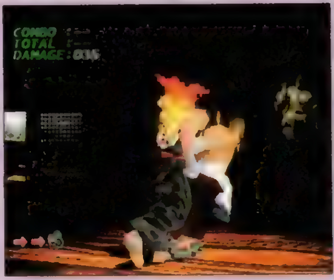
▼このしゃがみダッシュまでは風神拳、奈落払い共通。どちらを出すか相手に読まれないようにしたい。

▼最速のタイミングでボタンを押すと、ほとんど移動しない風神拳を出すことができる。ぜひ覚えたい。

投げ技を狙うならこれを狙え!

平八が使える投げ技はＬ投げ（左パンチ＋左キックによる通常投げ）の裸締め、Ｒ投げ（右パンチ＋右キックによる通常投げ）の金剛落し、コマンド投げの超ばちきの３種類。攻撃力が高く、投げ間合いもちょっとだけ広い超ばちきが一番使いやすいだろう。投げた後の体勢も悪くない。

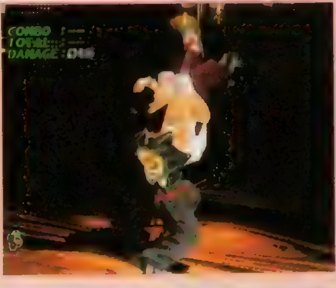
なお、背後からの投げ技は右で別に取り上げているので省いているぞ。



◀超ばちきはコマンドにダッシュの要素（⇨⇨）が入っているため、他の技よりも投げ間合いを広くすることも可能だ。

これが背後投げだ!

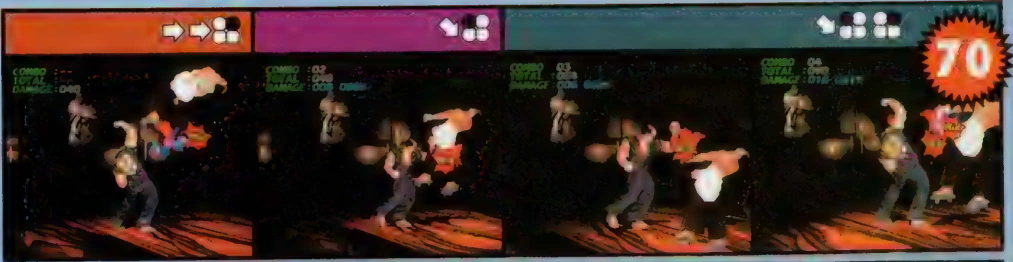
相手を頭上高く持ち上げ、そのままヒザの上に突き立てるという仁王砕き。攻撃力が45と大きいのは魅力だが、平八には各種の空中コンボが充実しているため、そちらを狙った方がいいかも。その際は無双連拳などの出が早い技で浮かせよう。



狙え!連続技

平八といえば強力な空中コンボを数多く持っていることで知られるキャラ。当然、連続技もそれを狙っていくことになるぞ。

浮かせるための技には無双連拳、風神拳、鬼神拳（スキの小さい順）といったものがある。⇧右パンチでも浮かせられるが、攻撃力が高くスキも小さい無双連拳などを使った方がいいだろう。どの技も踏み込みながら繰り出すため、⇧右パンチよりも間合いが広い点も見逃せない。追い打ちに使うのは無双連拳、風神拳、ワンツーパンチ、鬼哭連拳、奈落払い踵切りといったあたり。まずは右の２種類の連続技を身につけるところからはじめよう。



※コマンドはキャラが右を向いた場合のもの。連続技の最後の数字は総攻撃力を表しています。

ポール フェニックス

国籍：アメリカ
格闘スタイル：総合格闘技（ベースは柔道）
仕事：[illegible]
趣味：オートバイ
好きなもの：ピザ
年齢・その他：27歳、187cm、81kg、O型

前作のエンディングは…

▼投げ上げた2本のビンを双飛天脚て割ったり、レンガ造りの壁を壊したりと、1人特訓に励むポール。すべては一八を倒すためなのだ！

攻めて攻めて攻めまくるのだ！

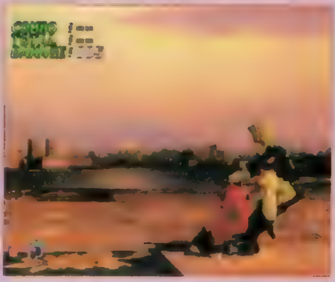
打撃系の技が充実しているポールは、典型的な攻めキャラ。相手との間合いが開いていても三宝龍、双飛天脚、崩拳、葉桜崩拳（葉桜鉄騎）、瓦割り崩拳（瓦割り落葉）、落葉、疾風といった突進系の技を数多く持っているのでどんどん攻めていけるのだ。もちろん、単純に連発していては相手に読まれてスキをつかれてしまうので、途中で技を止めたり別の技に移行したりする必要はある。これらの技を上手に使い分け、攻撃を上下に散らせることが大切なのだ。それさえしっかりできれば、接近戦でもこれらの技をどんどん出していける。これの応用で、落葉などの下段攻撃を意識させておいて崩拳を出したり、崩拳に備えて立ちガードしている相手を投げに行ったりすることもできる。ガードされると攻撃の流れが止まってしまうだけに、いかに攻めのバリエーションを増やして相手を幻惑できるかが勝負となるだろう。COM戦では落葉が非常に役立つことも覚えておこう。

▼ポールといえばやっぱり崩拳。ボタンを押すタイミングで移動距離を調節できるので役立てよう。

▼落葉は追い打ち攻撃としても使える。相手を浮かせた後にタイミングよく出すだけでいいのだ。

投げ技を狙うならこれを狙え！

攻撃力という点ではアルティメットタックルからの闇雲絞めが一番。だが、タックルの抜け方を知っている相手には効果がないし、タックル自体を打撃技で潰されてしまうことも多いため、この技だけに頼るのはやめよう。コマンド投げの裏当てや巴投げには、相手を遠くまで投げてしまうという欠点がある。すぐに走って追いかけ、攻撃を途切れさせないようにしたい。



◀ガード不能投げ技のアルティメットタックル。ただし打撃技で止められたり投げ抜けされることはあるので過信は禁物。

これが背後投げだ！

ポールの背後投げは背落し。攻撃力は40と悪くないのだが、それだけのスキがあるのなら瓦割り落葉などの連続技を決めた方がいい。色気を出して崩拳のように出が遅い技を狙うと、反撃（しかもカウンター扱い）されるハメになるので注意。

狙え！連続技

上は小ジャンプキック（コマンドは↗左キック）で相手を浮かせてから左アッパー、双飛天脚（2発続けて）と当てる、飛び蹴りを3発も決める華麗な連続技だ。見た目はハデだし、コマンドも割と簡単なので、実戦でもどんどん狙っていこう。

下は葉桜鉄騎から岩石割りへとつなげる、シンプルだが攻撃力の高い連続技だ。一度完全にしゃがんだ状態からでないと葉桜鉄騎を出せない点が最大のウィークポイント。しかし、葉桜鉄騎さえ出してしまえば、あとは方向キーを下に入れたまま右パンチを連打しているだけで岩石割りが出るため、初級者でも失敗しにくい連続技といえる。

マーシャル ロウ

国籍：アメリカ
格闘スタイル：マーシャルアーツ
仕事：中華料理店勤務、道場経営
趣味：釣り
好きなもの：お茶
年齢・その他：27歳、179cm、69kg、B型

前作のエンディングは…

▼道場の門下生にサマーソルトキックの模範演技を見せるロウ。ふわりと飛び、美しく蹴り上げ、静かに着地する様は「さすが師範」といった感じ。

サマーソルトで相手を浮かせよう

ロウはサマーソルト系の技を豊富に持っている。性能的にも攻撃力的にも優れているものが多いので、これを使わない手はないだろう。特に狙いたいのがシットスピンキックサマー、シットストレートレフトサマー、ドラゴンローレフトサマーといった、下段・中段と攻撃個所が変化するサマーソルトたち。その一方で、ダブルサマーソルトキックやハイキックライトサマー、ドラゴンサマーなどは空ちガードされると効果がまったくない。オートガード機能が働いている「鉄拳2」だけに、たまに出す程度に留めておこう。攻撃をガードされると、そこには大きな隙が生じるだけだからね。浮かせることに成功したら空中コンボの出番だ。浮いたらすぐに出せるよう、しっかり練習しておけば対ＣＯＭ戦でも対人でもＯＫだ。

接近戦では左連拳やドラゴンナックルコンボといった、出の速いパンチ攻撃が威力を発揮する。こういった技を使って戦いの主導権を握ろう。

▼左連拳は出るのが速いため、相手の攻撃を潰してくれることも。接近戦では頼りになる。

▼相手がバウンドしている最中ならばダウン攻撃として必ず当たるドラゴンテイル。

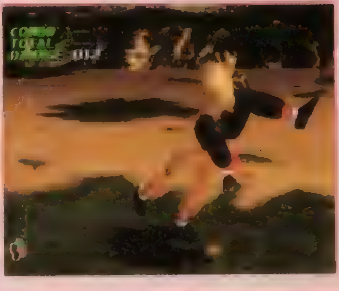
投げ技を狙うならこれを狙え！

ロウは、L投げのドラゴンダイブ、R投げの折檻パンチ、折檻パンチ中にコマンドを入れることで出せるドラゴンフォール、コマンド投げのドラゴンニーと、4種類の投げ技を持っている。だが使いやすさや攻撃力、出した後の体勢を考えると、選択肢はドラゴンニーしか残らないだろう。空振りしたときのスキは大きいが、それでも積極的に狙っていきたい。

◀ドラゴンダイブを空振りしてしまうと、こんなモーションを見せる。この間は無防備なので覚悟しておこう。

これが背後投げだ！

ロウが持っている背後投げは、相手の顔を地面に叩きつけるフェイスクラッシャー。攻撃力が45もあるので、チャンスと見たら狙っていこう。腕に自信があるならば、各種サマーソルトからの空中コンボを狙ってもいい。こちらの方が威力が高い。



狙え！連続技

ロウは実用度の高いサマーソルト系の技をたくさん持っているため、相手を浮かせる機会が多い。空中コンボを決めることができるチャンスを見逃さないようにしよう。

上ではシットストレートレフトサマーを2回連続して当てている。この技は立ち状態からでもしゃがみ状態からでも出せる便利な技なので、とっさに出せるように練習しておこう。

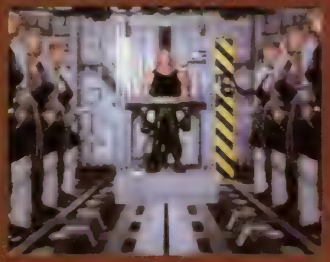
下はドラゴンブレスからのシットストレートレフトサマー。ドラゴンブレスという技はハイキックを3発まで出せるが、確実性を重視するならば1発入れた後にサマーソルトにつないだ方がいいだろう。

ジャック2

国籍：ロシア
格闘スタイル：力まかせ
仕事：現在、軍隊から脱走中
趣味：自らのオーバーホール
好きなもの：秋葉原のパーツセンター
年齢・その他：5歳、235cm、168kg、プルトニウム

前作のエンディングは…

▼無事に指令を全うしたジャックがデータを量産型に分け与える衝撃的なシーン。『鉄拳2』のオープニングに登場する量産型は、彼らなのかも？



バージョンアップし改名したのだ

ジャック－2には突進系の打撃技が多く用意されている。中段攻撃（しゃがみガード不可）のメガトンパンチとパワーシザース、下段攻撃（立ちガード不可）のメルトダウンとメガトンスイープといったように、攻撃カ所を上下に散らすことができる点もありがたい。しかしどれも単発の技なので、見切られるとあっさりガードされてしまう。そこで登場するのが、攻撃個所が「中→中」となるシザースメガトンと「中→下」となるシザースメルトダウン。これらを組み合わせるだけでかなり効果がある。ただしこれらの技も、上級者や後半ステージのＣＯＭはしっかりガードしてくる（技を確認した後でガードしても間に合う）ので注意。

動きがスローなジャック－2だが出の速い技も持っている。しゃがみ右パンチやマシンガンナックル（1発目）などがそうだ。

▶シザースメルトダウンをガードするには、立ち→しゃがみとガードする必要がある。

▶しゃがんだ状態からパンチ（10連コンボの最初の部分）を出すのも、意外と効果がある。

投げ技を狙うならこれを狙え！

攻撃力だけを考えればコマンド投げのパイルドライバーが一番いい。しかしこの技はコマンドが少々複雑なので、確実性という点ではイマイチ頼りない。ここは同じコマンド技でもバックブリーカーかカタパルトスロープラスを狙っていこう。バックブリーカーは攻撃力が55もあるし、カタパルトスロープラスもメガトンスィープで追い打ちできるので、強力な武器となるぞ！

◀カタパルトスロープラスで投げたら、地面に激突してから追い打ちしよう。投げ技のダメージが加算されないぞ！

これが背後投げだ！

ジャック－2が持っている背後からの投げ技は、その怪力で相手を遠くまで投げ飛ばすデスシュート。攻撃力が70もあるため、ぜひとも決めたい。ここで、あわててＬ投げコマンドを入れないように！　ヘルプレスが出てがっかりしちゃうぞ（笑）。

狙え！連続技

ジャック－2は「浮かせて空中コンボを入れる」よりも「地上で強力な打撃技を入れ、相手の起き上がりにも攻め続ける」という方が合っているキャラだ。しかし空中コンボを利用した連続技にも様々なバリエーションがあるので、それらを紹介していこう。

上は⇧右パンチで相手を浮かせ、そのままダブルハンマーを入れるというお手軽コンボ。動きがスローモーなジャック－2だが、浮かせた後にパンチボタンを連打しているだけで当たるのでタイミング的には難しくないハズ。

下はアッパーを2連発後にメガトンストライクを地面スレスレで当てにいく連続技。これも見た目より簡単だ。

ニーナ ウイリアムズ

国籍：アイルランド
格闘スタイル：暗殺格闘術（骨法、合気道）
仕事：暗殺
趣味：旅行
好きなもの：ミルクティー、スコッチ
年齢・その他：22歳、161cm、49kg、A型

前作のエンディングは…

▼アンナとの姉妹ゲンカ(!?)シーン。クツを片方なくして困っているアンナに平手打ちを喰らわすが、クツを隠したのはニーナ。性格悪いなぁ。

なんでもできる万能型ファイター

打撃技、投げ技、空中コンボとなんでも問題なくこなすニーナ。それだけに、プレイヤーによって戦い方も大きく変わってしまうことだろう。打撃技中心で攻めるならばワンツーパンチを基本に、スパイクコンボ系やシャイニングコンボ系などの攻撃を上下に散らす技を積極的に使っていこう。投げ技中心で攻めるならばトリプルスマッシュやフラッシュコンボといった上段ガード可能な技を見せておき、つかまえに行きたい。立ちガードするクセをつけさせておいた方が投げやすいからだ。空中コンボ中心で攻めるならば、狙うはレフトスピンローキック＆ライトアッパーやディバインキャノンコンボ。⇧右パンチのアッパーでも浮かせられるが、リーチが短いため空振りしてしまうことも多いのだ。浮いたら下に紹介した連続技などを叩き込もう！

▶打撃系の技で攻める場合は、下段攻撃を出すタイミングがかなり重要になってくるぞ。

▶浮かせ技としても使えるレフトスピンローキック＆ライトアッパー。多用してもOK。

投げ技を狙うならこれを狙え！

ニーナといえば関節技。それも「2」で覚えた「蟹挟み→アキレス腱固→回転アキレス腱固」というスペシャルコース！……と言いたいところだが、蟹挟みや掌握を決めるのは意外と難しい。しゃがみダッシュ状態を経ないと相手をつかまえることができないからだ。ここはオーソドックスに抱え込み肘打ちでいこう。投げ抜けされる可能性はあるが、居反り肘落し脇固も悪くない。

◀50という高い攻撃力を持つ投げ技、抱え込み肘打ち。コマンド投げだが、ボタンひとつで出せるため誤操作が少ない。

これが背後投げだ！

ニーナの背後投げは、飛びつき前方回転逆三角絞め。相手の首に両足を巻きつけるように飛びついて倒し、三角絞めで絞め上げるという華麗な攻撃だ。体の大きい熊などにかけると、ニーナの体がすっぽりと埋もれてしまう点もポイント（笑）。

狙え！連続技

⇧右パンチのアッパーで相手を浮かせ、そこからパンチ、トリプルスマッシュと続けて繰り出すのが上の連続技。手数が多いこともあって見た目は悪くないのだが、攻撃力自体はイマイチ。下はディバインキャノンコンボ後にアッパーストレートでお手玉をし、すぐさまニールキックにつなげる連続技。ダウン攻撃として入れているニールキックは、正確にいうと連続技にはなっていない。しかし、よほどのことがない限り避けられることはないだろう。このほかでは、ディバインキャノンコンボ→⇩左キック→ディバインキャノンコンボという連続技が、手軽な割に72ダメージも与えられておいしい。

キング

国籍：メキシコ
格闘スタイル：レスリング
仕事：プロレス（それ以外は謎）
趣味：子供たちの笑顔を見ること
好きなもの：動物のジャガー
年齢・その他：32歳、190cm、85kg、A型

前作のエンディングは…

▼大会で優勝したキングを、みなしごの子供たちが出迎えるシーンが印象的。CGのキングと実写の子供たちの合成が注目を集めた。

いかに投げ技を決めるかがカギ！

相手を浮かせることのできる技がほとんどない（⇧右パンチでもダメ）関係で、空中コンボとはあまり縁のないキング。打撃系の技も使いやすいものが少ないため、これまたもうひとつ。そんなワケで投げ技を積極的に狙っていくことになるだろう。基本となるのはジャイアントスイング。この技は入力に失敗してもたいていジャガードライバーがかわりに出てくれるので、「投げるつもりがパンチになってしまった」といったミスが少ない。もしジャガードライバーが出てしまっても、冷静にボストンクラブに移行させて大ダメージを与えよう。

ワンダフルメキシカンコンボやスタンディングアキレスホールドを狙う場合は、相手の起き上がり攻撃をかわしつつ出すなどのテクニックが必要になってくる。これはコマンドが完成しても、相手をつかまえるまでにスキが存在するため。体力に余裕があるか、一発逆転を狙うときくらいしか使えない技かもしれない。

▼打撃技の中では、出るのが早いワンツーパンチとエルボースマッシュ（⇧左パンチ）が頼りになる。

▼下段攻撃のアリキックもタイミングを見て出していきたい。カウンターヒットしたら卍固め狙いだ！

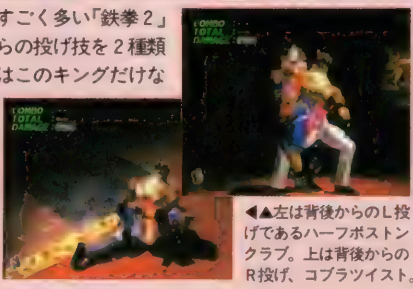
投げ技を狙うならこれを狙え！

キングはプロレスラーだけあって、様々な投げ技を持っている。攻撃力や美しさを考えると各種の関節技（ワンダフルメキシカンコンボを含む）を狙いたくなるが、これらの技は必ずしゃがみダッシュのモーションが入ってしまうため、実戦で決めるのはかなり難しい。ここはコマンドこそ長いものの、意外と決めやすいジャイアントスイングで決まりだ！

◀攻撃力が高いジャイアントスイング。コマンド入力に失敗してもジャガードライバーに化けるだけなので問題なし。

これが背後投げだ！

登場キャラがすごく多い「鉄拳2」だけど、背後からの投げ技を2種類も持っているのはこのキングだけなのだ。どちらの技も攻撃力は同じなので、好みで使い分けて構わない。あえていうならばコブラの方かな？



◀▲左は背後からのL投げであるハーフボストンクラブ。上は背後からのR投げ、コブラツイスト。

狙え!連続技

相手を浮かせられる技がほとんどないキングだけに、空中コンボ系の連続技も限られてしまう。上は⇗右キックで2回蹴り上げてからの連続技。⇗右キックは小ジャンプタイプなのでキー操作がやや難しい。また、アリキックはしゃがみ前進始めで出すのではなく、⇩左キック＋右キックで出すように。下は見た目がとても華麗な、まさに空中殺法と呼ぶにふさわしい連続技だ。⇗右キックで浮かせたら3発のパンチを入れ、すぐにガード不能技のムーンサルトボディプレスで追い打ちをしている。正確にいうと最後のムーンサルトが連続技になっていないが、成功率はかなり高いので狙っても損はしない。

吉光
よしみつ

国籍：なし（元日本）
格闘スタイル：卍忍術
仕事：窃盗集団の首領
趣味：相撲観戦
好きなもの：TVゲーム
年齢・その他：?歳、178cm、63kg、O型

前作のエンディングは…

▼大会運営費を盗むことに成功した吉光は、馬に乗ると貧しい人々にそのお金をばらまいていった。お金を拾うロウの姿が哀れというか……(笑)。

いざとなったら切腹で相打ち狙い

トリッキーな技で相手を惑わせたいところだが、技の性質が知られていなかった頃ならともかく、現在では冷静に対処されてしまうのがオチ。技に頼るのではなく、効果的に技を使いこなすよう心掛けよう。左パンチなどを出すときも相手の動きに注意し、ガードし続けるようだったら投げ技を、しゃがんで避けたり反撃してくるようだったら⇧右パンチで浮かせての空中コンボを、それぞれ狙うようにするのだ。１つの技ばかりに固執するのではなく、臨機応変に戦っていこう。

吉光は刀という武器を持っていることもあって、８種類ものガード不能技を持っている。しかし実戦で使えるのは、主にダウン攻撃として使う斬哭剣、足払いがわりの華厳、空中コンボ専用の不憂の３つがいいところ。とはいえ、斬哭剣と華厳は出が速いので通常技感覚で使えるし、不憂は大ダメージを与える（自分にも）ことができるため、相打ちを狙う一発逆転(!?)技としても役に立つのだ。

▼出の速い左パンチなどで牽制し、投げ技や⇧右パンチからの空中コンボにつなげていきたい。

▼切腹技の不憂。日向砲や草薙砲（３発目）の後にその場から出すことで相手を巻き込むことができる。

投げ技を狙うならこれを狙え！

吉光の投げ技はＬ投げの双破、Ｒ投げの雫、コマンド投げの忍法櫓落しの３種類。この中では忍法櫓落しを狙いたい。投げ抜けされる心配がなく、攻撃力も50とかなり高い関係で安心して使うことができるからだ。ただしこの技には、投げた後に相手との間合いが少し開いてしまうという欠点がある。常に近くにいたいならば、雫で投げ、斬哭剣で追い打ちするようにしよう。

◀忍法櫓落しは相手を担ぎ上げてジャンプし、地面に叩きつけるという荒技。いつもとは異なった視点で背景を楽しめる。

これが背後投げだ！

吉光ならではのカッコイイ背後投げがこの忍法風塵だ。相手を後ろから抱きかかえ、そのままジャンプして頭から地面に叩きつけるという動きは、宇宙忍者と呼ぶにふさわしい。攻撃力も70と大きいため、チャンスがあれば決めてみたいところだ。

狙え!連続技

⇧右パンチで浮かせてから空中コンボを決めるというのが、前作からの黄金パターン。ただし『鉄拳2』になって各技の性質が微妙に変わったため、単発の忍法卍葛でお手玉をしたりすることができなくなっている。

上は⇧右パンチを３回出してお手玉し、斬哭剣でとどめを差すという空中コンボ。斬哭剣をすぐに出すと空中で当たり、総攻撃力が45になってしまうので、ワンテンポ待ってから出すようにしよう（差は１だけしかないけど）。

下はアッパーで３回、吹雪で１回お手玉した後に斬哭剣を入れている。吹雪で相手を「拾う」感覚を身につければ、色々と応用がきくぞ！

ミシェール チャン

国籍	アメリカ
格闘スタイル	中国拳法
仕事	狩り
趣味	狩り
好きなもの	バッファロー
年齢・その他	20歳、163cm、53kg、B型

前作のエンディングは…

▼念願の打倒三島平八を果たし（平八がミシェールの父親を殺した）母の待つ我が家に帰るミシェール。涙を流し、家に走る彼女は美しい

爆発力を秘めている魅力的キャラ

かよわい女の子だけに非力な印象が強いミシェール。実際、技も単体では弱いものばかりだ。しかし、手数を増やしてうまくつなげることで、外見からは想像もできないほど攻撃力の高いキャラへと変身する。中でも特に注目してもらいたいのが通天砲系（通天砲や斬捶通天砲など）や十字把系（前掃十字把や斬捶前掃十字把など）の技。これらは手数が多く、しかも最後の一撃で相手を浮かせることができるため、かなりのダメージを与えることができるのだ。浮かせた後の追い打ち攻撃には前掃十字把や前掃連腿といった前掃腿系の技がいい。また、相手が地面でバウンドしているところに虎身肘を当てることで、わずかとはいえ手数を増やすこともできる。大きくバウンドさせることができれば、前掃十字把や衝腿通天などにつなげることも可能だぞ！

▶COM戦では大いに威力を発揮する蒼空砲。当たれば相手が必ずダウンする。

▶バウンド時に虎身肘を当てることで、超低空お手玉（空中コンボ）をすることもできる

投げ技を狙うならこれを狙え！

攻撃力がもっとも高く、投げ抜けもされないという点を考えるとコマンド投げのフルネルソンスープレックスがベスト。しかしコマンドの性格上、入力に失敗すると突双掌（出るまでに時間のかかる打撃技）が出てしまう。無難にL投げのフロントスープレックスやR投げのフィッシャーマンズスープレックスにしておいた方が、結果的にいいかもしれない。

◀フルネルソンスープレックスは、どちらかのボタンを押したままにし、方向キーとともに残りのボタンを押してもOK。

これが背後投げだ！

通常の背後からの投げ技はL（R）投げコマンドで出すジャーマンスープレックス。しかしミシェールの場合、背面取りからもジャーマンを出すことができるのだ。その場合、押すボタンが左パンチ＋右パンチになっているので注意しよう。

狙え！連続技

通天砲系や十字把系の技で相手を浮かせて、前掃腿系の技で追い打ちするのが基本だ。もちろん、浮かせる技は天砲でも構わない。本誌でも何度か紹介しているが、天砲からの衝腿通天砲といった連続技も楽につながるぞ。

タイミングがとてもシビアだが、大纏崩捶後のバウンドに虎身肘を4回当てたり、バウンドした相手を虎身肘で浮かせてから衝腿通天砲→前掃腿へとつないだりすることもできる。ただしこれを実戦で使いこなすには、かなりの練習が必要だろう。ちなみに大纏崩捶→虎身肘×4の総攻撃力は75、斬捶前掃十字把→左パンチ→虎身肘→衝腿通天砲の総攻撃力は113だ。

風間準

かざま じゅん

国籍	日本
格闘スタイル	風間流古武術
仕事	自然保護団体の密輸動物監視官
趣味	バード・ウォッチング
好きなもの	森林浴
年齢・その他	22歳、170cm、54kg、AB型

準はこの「鉄拳２」で新たに加わったキャラクターだ。流れるような動きが特徴の風間流古武術の使い手だけあって、技と技とをスムーズにつなげる様子がとても美しい。

名前の最後に「刈脚」とついている技からは泰山白鴬や流雲墜につなげることができるため、無限に技を出し続けることも可能なのだ。ただし、技と技の間にはスキが存在するので、そこをつかれると反撃されてしまうということは覚えておこう。プラクティスモードで「翠連撃腿→翠連刈脚→泰山白鴬刈脚→流雲墜」といった連続技を実際に出してみることで、準がいかに魅力的なキャラなのかを実感できるだろう。

泰山白鴬や翠連撃腿といった技はどれも複数のボタンを続けて押すことによって出している。逆に考えれば、途中で入力をやめることで技自体をストップさせることもできるというわけ。こうすることで、対戦相手の読みを外し、意表をついた攻撃を決めるチャンスも出てくる。準は手数で勝負するキャラだけに、次に出す技を相手に読まれないように戦うことが大切なのだ。

流れるような動きで相手を翻弄！

▶相手の攻撃をガードした後の反撃に、空中での追い打ちに、ダウン攻撃にと、流雲墜は大活躍する攻め続けられないのが唯一の弱点

▼刈脚はダウン攻撃としても使える。そこから他の技にもつなげられる（＝体勢を立て直しやすい）ので、積極的に狙っていいだろう

投げ技を狙うならこれを狙え！

準が持っている投げ技はＬ投げの腕十字固め、Ｒ投げの蛇回し、コマンド投げの白山の３つ（背後投げと返し投げは除く）。この中では、攻撃力が高く、コマンドもそう難しくない白山が使いやすい。投げ抜けされることもないので、安心して狙っていけるからだ。白山を出す上での注意点は、⇧に方向キーを入れっぱなしにすることと、押すボタンを間違えないことだ。

◀コマンド投げの白山。とっさに出せる自信がない人はＬ投げやＲ投げにしよう。投げるチャンスは一瞬なのだから。

これが背後投げだ！

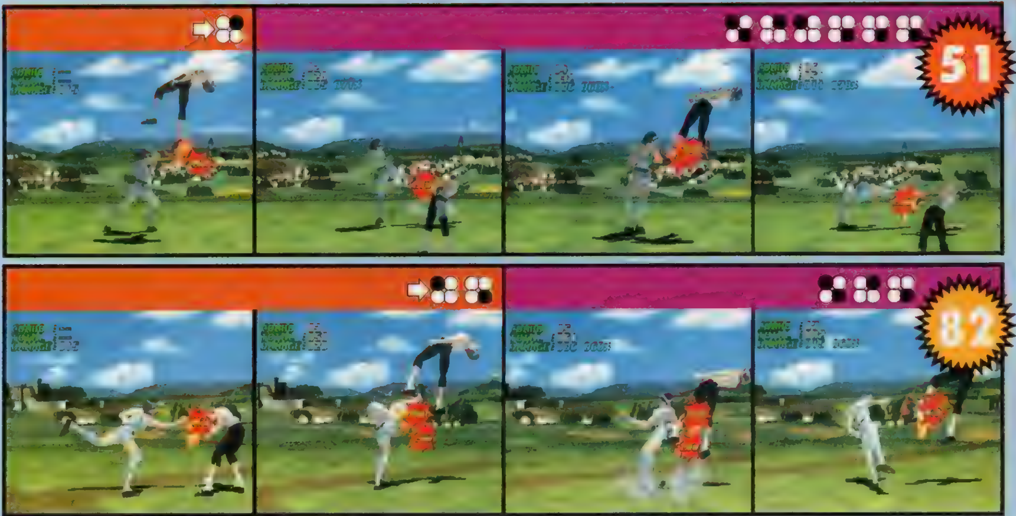
準が持っている背後からの投げ技は釣鐘割り。45という攻撃力は決して低くないので、チャンスがあれば投げに行こう。ただし、各種の空中コンボにつなぐことで、より大きなダメージを与えることも可能だ。そのまま白鴬遊舞を出すのもいい。

狙え!連続技

準には相手を浮かせる技が右パンチ、⇧右パンチ、鬼殺し、紫雲二段蹴りと揃っている。それだけに空中コンボを決めるチャンスも多いだろう。

上は鬼殺しで相手を浮かし、そこから泰山白鴬刈脚へとつなげる空中コンボだ。ただし、泰山白鴬刈脚はすべてヒットしているわけではない点に注意（７発出す攻撃のうち、４発目の左パンチと６発目の刈脚が空振りする）。

下は霞掌拳（カウンター）からの紫雲二段蹴りで浮かせている。空中コンボ用の白鴬遊舞は、一瞬だけ待ってから出すこと。でないと攻撃力の高い４発目を空振りしてしまい、総攻撃力が67と減ってしまうからだ。



雷武龍
レイ ウーロン

国籍：中国
格闘スタイル：拳法
仕事：警察官
趣味：映画鑑賞
好きなもの：SONY製品
年齢・その他：26歳、175cm、65kg、A型

◀[illegible]はダウン[illegible]とかでき[illegible]ラやロウの[illegible]には当たらない。

技をだした後に倒れこんだり、相手に背中を向けたりすることができるレイ。それだけにダウン状態からの起き上がり攻撃や、背後への攻撃もかなり充実している。しかしそれは「体勢によって出せない技がある」ということも同時に意味しているのだ。どんな時にどんな技を出せるのかを、しっかりと覚えておこう。でないと、コマンド入力を失敗したりすることで、自分でも予期できない動きを見せることになるぞ。

技の中では、中段攻撃を4回した後に下段攻撃を出す龍声下段脚が使いやすい。この技にコマンドが似ている狼牙虎蹲山も悪くないのだが、龍声下段脚よりもスキが目立つので、2発目まで出して別の技につなげる、といったアレンジが必要になってくるだろう。

トリッキーな動きで主導権を握れ

▲後掃燕舞は様々な体勢から出すことのできる技だが、コマンド自体はすべて異なっている。

投げ技を狙うならこれを狙え！

レイが持っている投げ技で狙うのはL投げの払い倒しだ。攻撃力を考えると飛空脚を使いたいところだが、投げた後に相手との間合いが開いてしまう関係で追い打ちをかけることができない。ここは攻撃力こそ劣るものの、コマンド投げの払い倒しを狙っていこう。入力に失敗すると他の技が出てしまうこともあるので注意すること。その場合はスキを見せずに攻めたてよう。

◀払い倒し　コマンドにダッシュの要素が入っているため、多少間合いが開いていてもちゃんと投げてくれることが多い

これが背後投げだ！

背後投げは落顔砕。もっとも、自分が背を向けることは多くても相手の背後を取る機会はあまりないレイだけに、落顔砕を出す機会はまずないだろう。背後を取るチャンスがあっても、自分が投げにいける体勢になっていないと意味がないしね。

狙え!連続技

後掃燕舞（1発目）や背身崩墜で相手を浮かせるイメージが強いためか、レイは空中コンボが得意だと思っている人も少なくないだろう。しかし、以外とそれを狙うことは少ない。浮かせるための技も⇩右パンチや⇩右キックといった通常技を使うことの方が多いのだ。理由は単純。跳弓脚は自分が寝ていて相手が頭側にいるときにしか出せないし、背身崩墜も相手に背を向けている必要がある。つまり、出す機会が限られている技ばかりだからだ。

上は⇩右キック後にパンチを2発入れ、後掃燕舞につなげている。

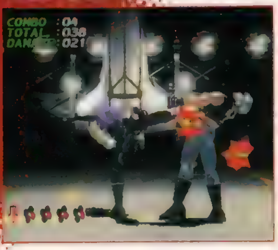
下も途中まで同じだが、龍声中段脚（3発目のみ空振り）につなげている。

李超狼
リー　チャオ　ラン

国籍：日本
格闘スタイル：三島喧嘩空手+マーシャルアーツ
仕事：一八の秘書及び雑用
趣味：ハンググライダー、凧上げ
好きなもの：タバコ（特にメンソール）
年齢・その他：27歳、178cm、65kg、A型

華麗なキック攻撃を駆使して、強敵たちと渡り合おう

キック系のオリジナル技をいくつか持っているものの、リーのベースはロウ。ただしシットストレートレフトサマーやドラゴンローレフトサマーといった実戦向きのサマーソルトキックを持っていないため、地上で地道に戦っていくことになるだろう。パンチ系の技ではレフトジャブラッシュやリーナックルコンボが、キック系の技ではリーキックコンボやレイザーズエッジキックコンボが攻めの中心になるだろう。無限キックことインフィニティーキックコンボは、当ててもガードされても間合いが開いてしまうため、これだけを出し続けていてもまず勝てない。2発目の中段蹴りの威力が大きいので、3発程度で止めておくのが賢い使い方だろう。



▼レイザーズエッジキックコンボ。コマンド内容が簡単な割に、それなりの効果が期待できる。ただし過信は禁物！

▼リーが持っている背後からの投げ技はこのフェイスクラッシャー。攻撃力、内容ともロウのものとまったく同じだ

▼投げ技ではニードライブがもっとも使いやすい。相手が目の前に崩れ落ちるので、その後も攻め続けやすいのだ

狙え!連続技

シュレッダーキックコンボ（2発目のみ）や、各種サマー、ブレイジングキック（カウンター時のみ）など、浮かせる技は多々ある。だが実際に狙えるものとなると⇘右パンチと⇘右キックくらいしかないのが悲しい。追い打ちにはスピンキックコンボも役立つぞ。

熊
クマ

国籍：なし
格闘スタイル：平八流熊真拳
仕事：平八のペット
趣味：昼寝
好きなもの：人肉、三島平八
年齢・その他：[illegible]280cm、210kg、?型

その巨体と鋭い爪で対戦相手を圧倒するのだ!

体が大きく動きもスローモーなため、かなり使いづらいキャラだといえる（しゃがんでいてもP.ジャックのダークネスカッターを喰らうし、ダウンしていてもロウのドラゴンテイルを必ず喰らってしまうほど）。その分、攻撃力が優れているのかというと、決してそうではないところがまた痛い。接近戦は不利なので、適度な間合いを取って戦うように心掛けたい。

熊の主力武器は長い腕を利用したパンチ攻撃だ。間合いや相手の体勢を視野に入れつつ、ベアヘブンキャノン、ベアパンチコンボ、アッパーラッシュ、メガトンクローといった技で攻めていこう。

△バリエーションが豊富なベアラッシュ。1発目の下段攻撃はダウン攻撃としても使うことができる。

◀背後からの投げはベアシュート。他キャラの背後投げよりも攻撃力が高いので、チャンスがあれば狙おう。

▼コマンド投げだが、投げ抜けされる可能性があるベアバイツ。打撃技と併用して読まれないようにしたい。

狙え!連続技

実戦で⇘右パンチを使うこと自体ほとんどないため、右の空中コンボを狙う機会は少ないかも。連続技として考えてもベアヘブンキャノンを連発する方が効果的だったりするし。ただし、攻撃力という点ではダブルハンマーがある分こちらの方が勝っている。

鉄拳2

P.(プロトタイプ)ジャック

国籍：ロシア
格闘スタイル：力まかせ
仕事：なし
趣味：破壊行為
好きなもの：情報をメモリーにインプット
年齢・その他：7歳、235cm、185kg、ガソリン

外見はおとなしいが、中身はハデに改造されてるぞ

オリジナル技こそいくつか持っているものの、本家のジャック－2より投げ技や突進系の技が少ないため、つらい戦いを強いられることになるだろう。中でも、使いやすいコマンド投げがないことと、本家のシザースメルトダウンのような上下に揺さぶれる突進技がないことは致命傷になりかねない。相手の技のスキにメガトンパンチを決めたり、ハンマーラッシュを上下に散らしたり、出の早いマシンガンナックル（3発目までで止めておこう）で相手の攻撃を潰したりすることで、勝機を見出したいところだ。対戦でガード不能技を決めるのはかなり難しいが、COM戦ならばチャンスはある。COMの起き上がりにダイブボマーを合わせるなどしていこう。

▶P.ジャックブラストはポールの瓦割り崩拳と同じ技だ

▼投げ技のパニッシュメントメガトン。投げ抜けの危険あり

▶背後投げのリバースリフトアップスラム。威力がイマイチ。

狙え！連続技

右はエクスプローダーで相手を浮かせ、落ち際にダブルハンマーを当てる連続技。ダブルハンマーは立って出すよりも一度しゃがんでから出した方が攻撃力が高いので、こちらを使おう。最後のヒッププレスは連続技になっていないものの、成功確率はとても高い。

白頭山

ペク　トー　サン

国籍：韓国
格闘スタイル：テコンドー
仕事：格闘家
趣味：スカイダイビング
好きなもの：対戦相手の皿
年齢・その他：27歳、180cm、70kg、B型

華麗なキック系の技を駆使して、相手を惑わせよう！

ペクは、用意されている技がすべてキック系（単発のパンチも使うことができる）という、かなり個性的なキャラ。ただし、当然のことながら出の速さではパンチの方が優れているので、相手の攻撃を止めたり、すぐに反撃したりする場合にはパンチを使おう。⇧右パンチで相手を浮かせることもできるので、空中コンボにつなげるのもいいだろう。ペクにはペクラッシュニードル、アルバトロス、フレイムホーク、トリプルスレットといった上下に散らすことのできる連続技がたくさん用意されているので、有効に使っていきたい。ブレイクブレード、スネークブレードといった浮かせるための技も揃っているので、空中コンボもよく練習しておきたい。

▼軸ずらし技のフラミンゴ。相手の攻撃を避けつつ反撃できるようになるまでには、かなり練習する必要があるだろう。

▼コマンド投げのコブラバイトスロー。最後に相手を投げ飛ばしてしまうが、攻撃力はあるしコマンド的にも出しやすい。

▼背後投げのスターフィッシュスロー。攻撃力を考えると、トリプルスレットなどの打撃技を出した方が現実的かも。

狙え！連続技

右はウイングブレードで浮かせた相手にハンティングホークを空中で決める連続技（ハンマーヒールはダウン攻撃として使っている）。地上にいる相手にハンティングホークをガードさせてもよろけなくなったため、このような空中コンボに組み込んで使っていこう。

アンナ ウイリアムズ

国籍：アイルランド
格闘スタイル：[illegible]
仕事：[illegible]
趣味：旅行
好きなもの：エスプレッソ、赤ワイン
年齢・その他：20歳、163cm、[illegible]、A型

能力はニーナよりも劣るがテクニックでカバーしよう

ニーナと同じように戦えばよさそうだが、実は姉よりもかなり戦いづらいキャラなので注意が必要だ。空中コンボもそれなりに使いこなせるものの、攻撃力に優れるディバインキャノンコンボを持っていないのはつらい。関節技も最初につかまえるまでが大変だし、投げ抜けされる可能性もあるため過信できない。結局、地道に打撃技で攻撃していくことになるだろう。ポイントとなる技はしゃがみパンチ。何のことはない通常技だ。この技で相手の動きを止めておいてから、コールドブレードやキャットスラスト、サマーソルトキックといった技につなげていくのがベストだぞ。

▼しゃがまないと出せないキャットスラスト。攻撃力はまずまず

◀アンナが持っている背後からの投げ技は、この飛びつき前方回転逆三角絞め めったに見れない技かも。

▼スキを見て狙っていきたいのがこの抱え込み肘打ち コマンドが割とシンプルで、攻撃力も高いところが魅力

狙え！連続技

写真は⇧右パンチで浮かせ、クリークアタック＆ライトハイキックにつなげる連続技。ニーナが持っていたディバインキャノンコンボをアンナは持っていないが、レフトスピンローキック＆ライトアッパーがあるので、空中コンボにはこと欠かないだろう。

A.(アーマー)キング

国籍：？
格闘スタイル：レスリング
仕事：プロレスリング
趣味：道場破り
好きなもの：ビール
年齢・その他：？歳、193cm、91kg、？型

なぐってよし、投げてよしのオールマイティーキャラ

ブラックスマッシュはA.キング版の風神拳。平八と同じように、この技をメインに戦法を組み立てていこう。相手が立ちガードばかりしてくるようになったら、下段→中段と攻撃個所が変化するレフトストレート→ライトアッパーや、投げ技を狙っていくといい。投げ技はコマンドがやや長いもののジャイアントスイングがベスト。入力に失敗してもジャガードライバーになってくれるのはありがたいが、キングのようにそこからボストンクラブに移行させることはできないのが欠点といえば欠点か……。同様にアリキックをカウンターでヒットさせても卍固めにつなげられないので、これらの技に固執することはないだろう。

▼ガード不能技のスーパーナックルボムはダウン攻撃にもなる

▶投げ技ならば、やはりジャイアントスイングを狙っていきたい

▶リバースDDT。彼の背後投げはキングと異なり1種類だけ。

狙え！連続技

ブラックスマッシュで浮かしたら、左パンチ、ワンツーパンチ、グランドスマッシュと続けて決めていく、パンチ攻撃のみで構成した空中コンボ。A.キングはブラックスマッシュを狙うことが多いので、これらの連続技を入れるチャンスもかなり出てくるだろう。

州光
クニ　ミツ

国籍：なし(元日本)
格闘スタイル：卍忍術
仕事：窃盗
趣味：機械いじり
好きなもの：シースーナイフ
年齢・その他：?歳、173cm、58kg、O型

相手の意表をつく攻めをすれば勝機もやって来るはず

コマンドリストを見てもらえばわかるように州光は持ち技の種類が極端に少ない。役立つ技もある程度決まっているので、必然的に使う技が限られてしまう。⇧右パンチ、左キック、忍法卍葛、忍法卍変（そこからの倒木蹴）吹雪、各種のクナイ攻撃、払腰……プレイヤーによって多少は異なるだろうが、ほとんどの人はここに挙げた技を中心に戦うはずだ。それだけに、相手に行動を読まれないように戦いたい。左パンチや忍法卍葛を出して相手を牽制し、スキをついて投げに行くとか、投げを警戒してしゃがんだところに⇧右パンチを合わせて浮かせるなどのテクニックが必要となってくるだろう。

▲コマンド投げの払腰　方向キーをしゃがみガード方向に入れ続けないと出せない点がネックか。

▲州光の"よりどころ"と言えるのがこの⇧右パンチ。相手を浮かせてお手玉するのが彼女の戦法だからだ。

◀背後投げの背落しは内容、攻撃力ともボールのものと同じ。吉光の忍法風塵と同じ方がよかったのに……

狙え！連続技

⇧右パンチで浮かせた後に⇧左パンチ、⇧右パンチ、吹雪、クナイ刺しとつなげる空中コンボ（最後のクナイ刺しはダウン攻撃）。手数が多い割に攻撃力はイマイチなので、⇧右パンチ、⇧右パンチ、左キック（総攻撃力は42）というお手軽連続技を利用してもいい。

巌竜
ガン　リュウ

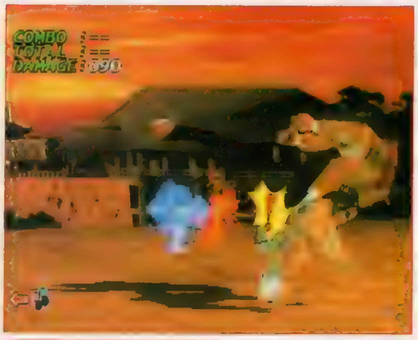
国籍：日本
格闘スタイル：相撲
仕事：[illegible]
趣味：ばくち
好きなもの：ブリ大根
年齢・その他：34歳、189cm、[illegible]

中間距離を保ち、破壊力満点の突進技で勝負をかけろ

州光ほどではないものの、巌竜の技数もかなり少ない。出るまでに時間がかかる技も多いため、戦況を冷静に読む目と、迅速なコマンド入力が求められるキャラだといえる。

巌竜には突進系の打撃技が充実している。それだけに無理に接近戦を挑まず、中間距離からメガトン突っ張り、かち上げ、サバ折シザース、極悪かましといった技を当てに行くようにするといいだろう。うまくかち上げを決めることができたら、ヘタに空中コンボを狙うよりもダウン攻撃の四股クエイクにつなげた方がいい。コマンドも簡単だし、攻撃力も　とバカにできないレベルだからだ。

▲コマンド投げの顎砕き　コマンドにダッシュ要素が含まれている関係で、間合いは広く感じられる

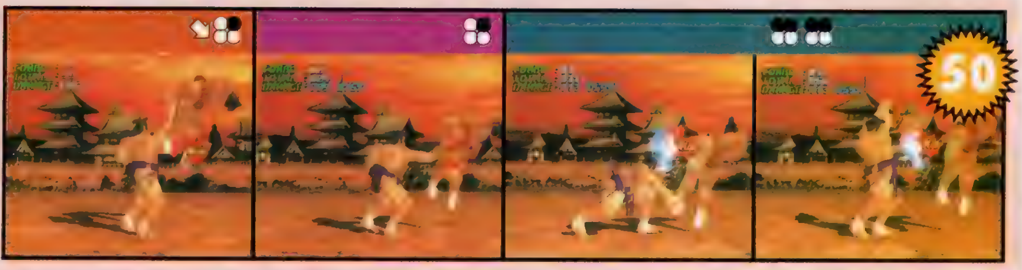


▲極悪かまし。ガード不能技だが、出が結構速く攻撃範囲も広いので使える。ダウン攻撃にはならないが、

◀背後投げの逆さ落し。攻撃力が40と少なめなので、投げずに打撃技を入れた方がいいかもしれない

狙え！連続技

「鉄拳」で使えた「⇧右パンチ、右パンチ、歌舞伎張り手」という連続技が入らなくなったため、最後をもろ手ハンマーに変えることで妥協(!?)している。といっても、攻撃力という点では右の連続技の方が大きいのだが(笑)。かち上げからも、もちろん狙えるぞ。



王椋雷
ワン ジン レイ

国籍：中国
格闘スタイル：[illegible]
仕事：野菜作り
趣味：特になし
好きなもの：早朝の空気
年齢・その他：81歳、165cm、56kg、B型

体も小さく好々爺にしか見えないが残月の力は驚異的

ワンもベースとなったミシェールと同じように通天砲系や十字把系の技で相手を浮かせ、前掃腿系の技で追い打ちをかけることができる。これらの連続技を駆使するのが彼の基本戦法なので、しっかりと身につけておきたい。ミシェールが持っていない崩拳や双掌破、合突き（ダウン攻撃としても使える）といった打撃技も使い勝手がいいので、中間距離から積極的に狙っていこう。

ワンを語るうえで、絶対にはずせないのが残月というコマンド投げ。相手の背後に回り込みつつ肘打ちを入れる技なのだが、これを決められたキャラは一定時間、無防備状態をさらすハメになる。大ジャンプを1回出すだけで背後を取れるので、連続技を追い打ちしよう！

▶コマンド投げの残月。これさえ決まれば勝ったようなもの

▼崩拳。決まらなくとも相手に立ちガードを印象づければＯＫ

▶背後投げの背落し。ジャーマンは背面取り後のみ出せるのだ

狙え！連続技

右は地上で斬捶通天砲→前掃十字把→前掃腿とつなげる連続技。これだけでもかなり強力だが、その前に「残月→大ジャンプ」というコマンドをつけ加えることで、総攻撃力を126にまでアップさせることもできるのだ！　対戦時に使ったら嫌われそう……。

ブルース
アービン

国籍：アメリカ
格闘スタイル：キックボクシング
仕事：一八の施設部隊のメンバー
趣味：[illegible]
好きなもの：火薬
年齢・その他：32歳、190cm、85kg、A型

手数の多い打撃技を有効活用し積極的に攻めていこう

打撃系の連続技が非常に豊富で、しかも使い勝手のいい技が揃っている。彼は膝地獄というコマンド投げを持っているが、ハッキリいって投げ技を使う必要はないだろう。

右は実戦でも狙える打撃技を攻撃個所とともに紹介したもの。これらをうまく使い分けて、少しずつ相手の体力を削っていこう。

ライジングコンビネーション	[上上中中]
ノーザンライトコンビネーション	[上上中]
トリプル・ティー・ソーク	[上上中]
トリプルニーコンボ	[中中中]
ダブルニー＆ローキック	[中中下]
ガトリングコンビネーション	[中中中下]
サイドロー＆サイドハイキック	[下上]

▼ガトリングコンビネーション　中・中・中・下と攻撃個所が変わっていくため当たりやすい。どんどん使っていこう

▼コマンド投げの膝地獄を決めるのはかなり難しい。どうしても投げたいときは、R投げのティー・カウ・コーンにしよう

▼背後投げのバックフリング　攻撃力はある方だが、トリプルニーコンボなどの連続技の方がよりダメージを与えられる

狙え！連続技

右は⇧右パンチで浮かせてからトリプルニーコンボを入れる連続技。コマンドも簡単なので実戦向きといえるだろう。トリプルニーコンボの代わりにサイクロンエッジからのトルネードアッパーを使ってもいい。こちらの総攻撃力は49になる。

鉄拳2

[キャラクター・コマンドリスト]

三島平八

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
金剛落とし	接近して2+4	投げ	35	
[illegible]	接近して1+3	投げ	30	
[illegible]	接近して⇨➡1+2	投げ	35	
ワンツーパンチ	1, 2	上上	10(12),15	
螺旋覇烈脚	⇗3, 4	上下	25,15	
風神拳	⇨N⇩⇘2	中	30	
空斬脚	⇨⇨⇨3	中(よ)	30	
右踵落とし	⇨4	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中3, 4	中中	13,21	
閃光烈拳	1, 1, 2	上上中	10(12),10,20	
破砕蹴	3, 3	中	30	
雷神拳	⇨N⇩⇘1	中	38[57]	
鬼双連拳	1, 2, 2	上上上	10(12),15,25	
無双連拳	⇘1, 2	中中	10,28	
奈落払い(・1)	⇨N⇩⇘4×3	下下下	17,12,12	
奈落払い踵切り	・1中N3, 4	中中	20,15	
左踵落とし	⇨⇨3	中	30	
崩拳	⇩⇘⇨2	中	33[49]	
[illegible]斬脚	⇨N⇩⇘3	中	35	
地斬脚	⇨N⇩➘3	下	25	
螺旋空刃脚	⇗3, 4	中中	25,22	
鬼神拳	⇨⇨2	中	40	
影足	⇦⇦3+4	軸ずらし		
瓦割り	しゃがみ途中1	中	15	
瓦割り崩拳	しゃがみ途中1, 2	中中	15,30	
仁王砕き	背後接近して1+3or2+4	投げ	45	
鬼下駄	相手ダウン中⬇4	ダ	25	
鬼[illegible]	⬇1+4	不	70	

ポール・フェニックス

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
腕取り逆十字	接近して2+4	投げ	35	
一本背負い	接近して1+3	投げ	35	
巴投げ	接近して1+3⬅	投げ	35	
[illegible]	接近して⇨⇨1+2	投げ	35	
ワンツーパンチ	1, 2	上上	10(12),15	
双飛天脚	⇗3, 4	中中	21,21	
崩拳	⇩⇘⇨2	中	35[52]	
PKコンボ	2, 3	上上	12,30(15,30)	
PDKコンボ	2, ⬇3	上下	12,17(15,19)	
[illegible]	しゃがみ途中3, 2	下中	15,25	
あびせ蹴り	⇨⇨4	中(よ)	20	
[illegible]	⇩➘2	中	30	
岩石割り	しゃがみ途中2	ダ	25	
三宝蹴(上段)	⇨⇨3, 4, 4	中中上	20,15,25	
三宝蹴(中段)	⇨⇨3, 4, ⇨or⇗4	中中中	20,15,15	
三宝蹴(下段)	⇨⇨3, 4, ⇩or⇙4	中中下	20,15,15	
瓦割り	しゃがみ途中1	中	15	
瓦割り崩拳	しゃがみ途中1, 2	中中	15,30	
瓦割り[illegible]	しゃがみ途中1, 4, 2	中上中	15,15,25	
[illegible]崩拳	⇩➘2, 1	中中	30,30	
[illegible]	⇨➡2	中	15	
風牙	接近して➘1+2	投げ	40	
葉桜鉄槌	⇩➘2, 2	中下	30,25	
背崩し	背後接近して1+3or2+4	投げ	40	
万能龍王拳	⬅1+2	不	100	
アルティメットタックル	⬋1+2	不、投げ	5	2+4
[illegible]	タックル中2, 1, 2, 1, 2	投げ	5,5,5,5,5	
[illegible]絞め	タックル中2⬇, 1×2, 3, 1+2	投げ	5,8,8,35	
逆PDKコンボ	1, 4	上下	10,15	
クイックPKコンボ	前進中2, 3	上上	10,20	
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅1+3or⬅2+4	返し投げ		

ニーナ・ウイリアムズ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反	接近して2+4	投げ	30	
四方投げ	接近して1+3	投げ	30	
抱え込み肘打ち	接近して⇖➘1+2	投げ	50	
首刈り投げ	接近して1+3➡	投げ	40	
掌握(・1)	接近して⇩⇘⇨1+2	投げ	15	
首刈十字固	・1中3, 4, 3, 1+2	投げ	30	1+2
立逆腕固(・2)	・1中1, 3, 2, 1	投げ	20	1+3
裏門鷹羽絞	・2中3, 1, 4, 1+2, 1+2	投げ	25	
捨逆腕固	・2中2, 1, 3, 4, 1+2	投げ	25	
ワンツーパンチ	1, 2	上上	10,10	
双掌破	⇨⇨1+2or➡1+2	中	20[30]	
トリプルスマッシュ	1(⇘1)1, 4	上(中)上上	10,10(15),25	
ダブルスマッシュ	2, 4	上上	12,15	
PKコンボ	2, 3	上上	12,20	
PDKコンボ	2, ⬇3	上下	12,10	
ニールキック	⇨⇨4	中(よ)		
フラッシュコンボ	⇘3, 1, 2	中上上	10,10,6	
ラピッドキックコンボ	⇘3×3, 4	中上上上	10,6,8,15	
アッパーストレート	⇘1, 2	中上	10,15	
ハンティングキックコンボ	⇗3, 3, 4	上下上	20,10,14	
レイブキック	立ち上がり途中orしゃがみ途中1, 4	下中	5,10	
ボーンカッター	➡➡➡3	中	20	
ハンティングスワン	⇗1+2(⇧⇧でキャンセル)	不	95	
飛びつき前方回転逆三角攻め	背後接近して2+4or2+4	投げ	45	
居反り肘落し(・3)	接近して2+4, 1, 2, 1	投げ	30	
居反り肘落し脇固	・3中に2, 1+2, 3	投げ	20	
レフトハイ&ライトハイキック	3, 4	上上	25,15	
シットスピン&ライトハイキック	⬇3, N4	下上	12,15	
ジェイルクラッシュ	1(⇘1)2, ⬇3, 4	上(中)上下上	10,10(15),10,15	
セメタリークラッシュ	1(⇘1)2, ⬇3, 2	上(中)上下中	10,10(15),10,10	
連撃双掌破	1(⇘1)2, 1, 2, ➡1+2	上(中)上上上中	10,10(16),6,6,20	
ニールエッジコンボ	1, (⇘1)2, ⇧(⇖or⇗)4	上(中)上中	10,10(16),15	
レッグブレイクコンボ	⬇or⇩3, 4	下下	12,7	
ディバインキャノン	⇩➘3	中	25	
スライサー	⇘4	下	10	
ディバインキャノンコンボ	⇘4, 3	下中	10,25	
サイドステップスタッブ	⬅2	中	20	
キリングブレード	⬅1	上	15	
腕拉腹固(・4)	・1中に2, 3, 4, 2, 2	投げ	15,15	
首抜頭固	・4中に1, 3+4, 1, 2, 1+2	投げ	35	
蟹挟み(・5)	接近して⇩⇘⇨3+4	投げ	15	
アキレス腱固(・6)	・5中に3+4, 4, 2, 1+2	投げ	20	
腕十字固(・7)	・6中に3, 1, 4, 2+4	投げ	35	
回転アキレス腱固(・8)	・6中に1, 3, 2+4, 3+4, 1+2	投げ	45	
前転腕十字固	・5中に3+4, 3, 4, 1+2	投げ	35	
飛びつきアキレス腱固	⇨⇨⇨3	投げ	20	

CHARACTER COMMAND LIST

スパイクコンボ&ライトハイキック	, ,	上下上	25,10,15	
スパイクコンボ&ライトアッパー	, ,	上下中	25,10,10	
スパイクコンボ&ライトローキック	, , ↓	上下下	25,10,7	
クリークアタックコンボ	, , ,	中上上下	10,12,6,15	
クリークアタック&レフトローキック	, , ↓	中上下	10,12,10	
クリークアタック&レフトハイキック	, ,	中上上	10,12,20	
クリークアタック&ライトハイキック	, ,	中上上	10,12,15	
ラピッドコンボ&レフトローキック	×4	中上上下	10,6,8,10	
ラピッドコンボ&双掌破	×3, , , →	中上上上上中	10,6,8,10,6,20	
ジャミングコンボ&ライトアッパー	, ,	上下中	20,15,10	
ジャミングコンボ&ライトローキック	, , ↓	上下下	20,15,7	
ジャミングコンボ&ライトハイキック	, ,	上下上	20,15,15	
ランディングキック&ライトアッパー	↑(or or)↓ ,	下中	25,10	
ランディングキック&レフトミドルキック	↑(or or)↓ ,	下中	25,15	
ランディングキック&ライトハイキック	↑(or or)↓ ,	下上	25,15	
レフトミドル&ライトハイキック	,	中上	10,15	
ウインズエッジコンボ	, , ↑(or or)	中上中	10,12,15(20,12)	
フローズンキック	↓(or) ,	下中	10,15	
スパークコンボ	( )., ,	上(中)上上下	10,10(15),6,15	
ライトローキック&バックスピンチョップ	↓(or) ,	下上	10(7),10	
連撃双掌破	( ), →	上(中)上中	10,10(15),20	
ニールエッジコンボ	↑(or or)	上中	10,15(20,12)	
返し技	相手の攻撃に合わせて or	返し投げ		
ライトハイキック&レフトスピンローキック	,	上下	20,15	
レフトスピンローキック&ライトアッパー	↓(or) ,	下中	12,10	
PDKコンボ&ライトアッパー	, ↓ ,	上下中	12,10,10	
PDKコンボ&ライトハイキック	, ↓ ,	上中上	12,10,20	
アサルトコンボ	, , →	中上上中	10,10,6,20	

マーシャル・ロウ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ(·1)	接近して	投げ	30	
ドラゴンタイフ	接近して	投げ	30	
ドラゴンニー	接近して →	投げ	40	
ワンツーパンチ	,	上上	10,12	
ステップインミドルキック		中	15	
サマーソルトキック(大)	↓↑(or or)	中	40,40,30	
サマーソルトキック(小)	↓ (or or)	中	35,30,25	
スピンキックコンボ	, ,	上上上	20,12,12	
左連拳	×5	すべて上	10,5,5,5,5	
ドラゴンナックルコンボ	→ ×3	上中上	12,6,6	
ドラゴンナックルコンボ	,	上上	12,10	
サマーソルトドロップ	↓↑(or or)	中	30	
ドラゴンロー	しゃがみ途中	下	15	
3連ハイキック(·2)	×3	上上上	25,10,10	
フェイントミドルキック	·2の途中にレバー前	中	15	
スライディング	しゃがみから	下	17	
ドラゴンサマー	,	上中	20,30	
ドラゴンスラッシュ		中(よ)	30	
ドラゴンファング	(でキャンセル)	中(不)	100	
フェイスクラッシャー	背後接近して or	投げ	45	
ドラゴンフォール	·1中に , ,	投げ	35	
シットスピンキックサマー	しゃがみ中 ,	下中	12,30	
ドラゴンローレフトサマー	しゃがみ途中 ,	下中	7,30	
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中 ,	中中	20,30	
ハイキックライトサマー	,	上中	25,30	
シットストレートレフトサマー	↓or ,	下中	8(10),30	

ドラゴンブレス	↓ , ×3,	下上上上中	15,10,10,10,30	
ジャンプサイドキックライトサマー	(or or) ,	上中	25,30	
クイックサマーソルトキック		中	30	
ダブルサマーソルトキック	,	中中	30,30	
ドラゴンテイル		下	35	
ローキックレフトサマー	しゃがみ中 ,	下中	10,30	

サマーソルトキック(小)は で左サマーソルトにつながる。(中段・攻撃力30)

キング

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレンバスター	接近して	投げ	30	
ココナッツクラッシュ	接近して	投げ	30	
DDT	接近して	投げ	55	
ツームストンパイルドライバー	接近して →	投げ	65	
ジャガードライバー(·1)	接近して →	投げ	25	
ジャイアントスイング	接近して →	投げ	70	
ワンツーパンチ	,	上上	12(15),15	
ワンツーアッパー	, ,	上上中	12(15),15,10	
ドロップキック	or	中(よ)	25	
サテライトドロップキック		上or中(よ)	40	
ジェイルキック		中	30	
ナックルボム		中	35	
アリキック(·2)	↓ ×3 or , ,	下下下	17,7,7	
アリキック(カウンター時)(·3)	↓ ×5	下下下下下	17,7,5,4,3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	
スマッシュアッパー		中	20	
グランドスマッシュ(·11)		下(ひ)	6	
ダイナマイトアッパー	↓	中	20	
フライングクロスチョップ		上下(よ)	15	
ダブルニードロップ	↑(or)	中	40	
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)		中	20	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)		投げ	45	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内 カード?)		投げ	20+45	
ライトストレート・レフトアッパー	,	上中	12,15(15,10)	
レフトストレート・ライトアッパー	しゃがみ途中 ,	下中	5,15	
ムーンサルトボディープレス		不	25	
ジャガーインパクト	→	上(不)	50	
ジャガーバックブリーカー	·11カウンターヒット時	投げ	30	
ジャンピングパワーボム	·11カウンターヒット時	投げ	50	
ハーフボストンクラブ	背後接近して	投げ	55	
コブラツイスト	背後接近して	投げ	55	
フィギアフォーレッグロック	接近して	投げ	30	
アームロックフェイスバスター	·1中に	投げ	30	
ボストンクラブ	·1中に , , ,	投げ	25	
エルボースティング		中	15	
スピニングスマッシュ	·2中に	中	10	
オクトパスホールド	·3の4発目ヒット時に , , ,	投げ	80	
スタンディングアキレスホールド(·4)	接近して	投げ	30	
インディアンデスロック(·5)	·4中に , , ,	投げ	30	
ロメロスペシャル	·5中に , , , ,	投げ	50	
S.T.F	·4中に , , , ,	投げ	35	
スコーピオンデスロック	·4中に , , ,	投げ	35	
リバースアームクラッチスラム(·6)	接近して	投げ	25	
リバースアームクラッチスラム(·7)	接近して	投げ	25	
バックドロップ(·8)	·6or·7中に , ,	投げ	18	
ジャーマンスープレックス(·9)	·8中に ,	投げ	15	
パワーボム(·10)	·9中に , ,	投げ	25	
ジャイアントスイング	·10中に , , ,	投げ	30	

※リバースアームクラッチスラムからジャイアントスイングまでの連続技を、ワンダフルメキシカンコンボと呼びます。

[キャラクター・コマンドリスト]

ジャック－2

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して		30	
ヘルプレス(・1)		中	20(40)	
パイルドライバー	接近して		70	
バックブリーカー	接近して		55	
ピラミッドドライバー	接近して		40	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	×5,	下下下下下中	15,20,25,30,35,40	
ストレート・エルボー・アッパー	, ,	上中中	17,25,25	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18,20,25	
ダブルハンマー	立ち途中 , or	中中	25,30or22,22	
スイングLナックル	, ,	中中中	15,12,12	
スイングRナックル	, ,	中中中	15,12,12	
メガトンパンチ		中	45[67]	
パワーシザース	[or]	中	25	
ヒッププレス(・2)		中	35	
ワイルドスイング	, , ,	上中中上	12,15,15,30	
ギガトンパンチ	(レバー回転)	不	20,40,50,80,199	
ブラッドファン	・2or・3後 , , ,	すべて下	10,10,10,10	
ブラッドファン	・2or・3後 , , ,	すべて下	10,10,10,10	
その場しゃがみ(・3)				
ハンマーラッシュロー	×3, ,	下下中中下	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュミドル	×3, ,	下下中中中	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュハイ	×3, ,	下下中中上	12,12,12,12,12	
ブラボーナックル		中	50	
シザースメルトダウン	or ,	中下	25,25	
シザースメガトン	or ,	中中	25,35	
メルトダウン	しゃがみ中	下	25	
シット&ジャンプ	・3中に			
シット&ヒッププレス	・3中に	中	35	
カタパルトスロー	接近して	投げ	30	
カタパルトスロープラス	接近して	投げ	30	
メガトンスィープ		下	35	
メガトンストライク	しゃがみ中 ,	下中	12,35	
フェイスバッシャー	・1が決まった後	投げ	30	
デスシュート	背後接近して	投げ	70	
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中	中	20	
コサックコンボ	, , , , ,	すべて下	25,12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュロー	, ,	中中下	12,12,12	
ハンマーラッシュミドル	, ,	中中中	12,12,12	
ハンマーラッシュハイ	, ,	中中上	12,12,12	
ハンマーラッシュロー	,	中下	12,12	
ハンマーラッシュミドル	,	中中	12,12	
ハンマーラッシュハイ	,	中上	12,12	
アッパーラッシュ	, , ,	すべて中	15,12,12,12	
アッパーラッシュ	, , ,	すべて中	15,12,12,12	

前掃腿	しゃがみ途中	下	15	
前掃十字把	しゃがみ途中 ,	下中	15,25	
前掃連腿	しゃがみ途中 ,	下上	15,20	
前掃扇腿	しゃがみ途中 ,	下下	15,10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震脚	前大J始め	中	35	
斬捶(・1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	・1中に ,	中中中	18,15,20	
突刃掌		中(よ)	30	
崩捶(・2)		中	15	
大纏崩捶	・2ヒット中に		30	
衝腿		中	17	
背面取り(・3)	ヒット後	上	12	
後掃腿(・4)		下	12	
穿弓腿	・4中に	上	25	
絶招通天砲		不	50	
フルネルソンスープレックス	接近して	投げ	45	
ジャーマンスープレックス	背後接近して or	投げ	40	
転身腿	,	上	20	
虎身肘		中	12	
疾歩寸拳		中	12	
連拳	,	上中	10,10	
疾歩崩肘		中	18	
斬捶崩肘	立ち上がり途中 ,	中中	18,30	
槍弓腿	, ,	中下上	12,12,25	
槍弓腿	,	中下上	12,12,26	
槍弓腿	, , ,	上中下上	10,8,12,25	
斬拳	,	中	18	
連拳大纏崩捶	, ,	上中中	10,10,30	
衝腿通天砲	,	下中中	10,10,40	
連拳上段崩	, ,	上中上	10,10,20	
連拳下段崩	, ,	上中下	10,10,10	
斬捶前掃連腿	立ち上がり途中 , ,	中下上	18,17,20	
斬捶前掃十字把	立ち上がり途中 , ,	中下中	18,17,25	
斬捶前掃扇腿	立ち上がり途中 , ,	中下下	18,17,10	
斬捶槍弓腿	立ち上がり途中 , , ,	中中下上	18,15,12,25	
斬拳前掃連腿	, , ,	中下上	18,17,20	
斬拳前掃十字把	, , ,	中下中	18,17,25	
斬拳前掃扇腿	, , ,	中下下	18,17,10	
斬拳通天砲	, , ,	中中中	18,15,21	
斬拳槍弓腿	, , , ,	中中下上	18,15,12,25	
斬拳崩肘	, ,	中中	18,30	
崩捶上段崩	,	中上	15,20	
崩捶下段崩	,	中下	15,20	
迅脚前掃連腿	×3	上下上	20,15,20	
迅脚前掃十字把	, ,	上下中	20,15,25	
迅脚前掃扇腿	, ,	上下下	20,15,10	
虎身連攻	,	中中	12,12	
天砲		中	21	

ミシェール・チャン

	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ	35	
フロントスープレックス	接近して	投げ	35	
ジャーマンスープレックス	・3中に	投げ	45	
通天砲	×3	上中中	10,8,21	
通天砲	,	中中	12,20	

吉光(ヨシミツ)

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して	投げ	30	
双鶴	接近して	投げ	35	
忍法擬鳥(・1)		中	40	
忍法草隠	・1中に	上	40	
忍法[illegible]	×6	すべて上	10,10,10,10,10,10	
忍法卍変(・2)	×5	すべて下	12,7,7,5,5	

CHARACTER COMMAND LIST

三散華	○×3	上上上	20,20,20	
忍法卍[illegible]	⬂×+○	中	30	
吹雪	⇨⇦○	中	20	
倒木[illegible]	・2中に⇨○	中	12	
斬突剣	⬃△	不	15	
絶命剣(・3)	⇦⬅△	不	90	
稲妻	×,○	上中	35,30	
露払い	⇩⬊×	下	12	
PKコンボ	△,×	上上	12,30	
PDKコンボ	△,⬇×	上下	12,17	
卍ぬくら(・4)	⬇×+○			
千覚(・5)	・4中☆	回復		
飛空剣(・2)	大Jし始めに□+△			
飛空[illegible]剣	・6中に⬇	不	25,40	
旋風剣	・3中に☆△	不	30	
忍法卍[illegible]	⬋△×6	中	10,10,10,10,10,10	
不[illegible]	⇨➡△+○	不	100	
惑	⇨➡△+○☆	不惑キャンセル		
忍法[illegible]	背後接近して□+×or△+○	投げ	70	
不[illegible]	⇩△+○	不	60	
華[illegible]	しゃがみ中⬃⇦□	不	30	
忍法[illegible]流し	⇩⬃⬅□+△	投げ	50	
日向[illegible]	×,×	中	30	
華[illegible]	⬅×+○×⇨	軸ずらし(体力消耗)		
千覚[illegible]	・5中に⬅	ワープ		
連獄剣	⬃□,☆⬋	不	15	
華[illegible]	⇦⇨×+○,□+△,×+○	中上中	40,40,30	
卍裏拳	⇨△	上	12	

雷武龍(レイ・ウーロン)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
寝る	⬇or⇩×+○			
跳弓脚	相手頭側で寝た状態で×+○	中	25	
跳ね起き(相手足側)	寝た状態で×+○			
[illegible]	相手頭側で寝た状態で×,○	下上	10,25	
背を向ける	⬅or⇦×+○			
背身打	背を向け□	上	12	
背身下掃打	背を向け⬇or⇩□	下	8	
背身[illegible]	背を向け△	中	20	
背身脚	背を向け○	中	15	
背[illegible]	背を向け×+○×3	中中中	15,15,15	
背身[illegible]	背を向け⬇or⇩○,○	下上	10,35	
後[illegible]	⬃○,○	下上	10,40	
転身[illegible]	□+△	上上	18,18	
旋風連脚	×,○(⬆で3回 キック中⬇で寝る)	中	30	
旋風連脚	⬆or⇧×,○(⬆で3回 キック中⬇で寝る)	中	30	
龍声下段脚	⇨☆□,△,□,△,×	中中中中下	10,10,10,10,20	
龍声中段脚	⇨☆□,△,□,△,○	中中中中中	10,10,10,10,15	
猴牙[illegible]	⇨☆○,□,△,×,○	中中中上中	15,8,8,21,20	
猴牙虎翻山	⇨☆○,□,△,×,⬇○	中中中上下	15,8,8,21,10	
揺[illegible]	⇨☆×,○	上中	35,20	
虎翻山	⇨☆×,⬇○	上下	35,20	
虚[illegible]	×,×	上下	25,20	
雷光下段脚	➡○,□,△,×	上中中下	35,12,10,20	
雷光中段脚	➡○,□,△,○	上中中中	35,12,10,15	
弾[illegible]	○,×	中	25	
猿[illegible]	背後接近して□+×or△+○	投げ	45	
猿爪牙	⇨☆△,□,△,□	上上上上		
衿締め	接近して△+○	投げ	30	
飛[illegible]	接近して□+×	投げ	40	
払い倒し	⇨➡□+△	投げ	30	
[illegible](・1)	⬅△+○			
[illegible]	・1中に○	不	90	
[illegible]	・1中に×× 4	中中中中	15,15,15,15	
伏[illegible]	相手足側でうつ伏せから○,×	中	25	
伏[illegible]	相手足側でうつ伏せから×,○	下	15	
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⬇□			
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て□			
雷光[illegible]	⇨⇨⇨×	中	30	
伏[illegible]	相手足側でうつ伏せから○,×	下	15	
拳[illegible]	○,○,×,×	下下中	7,7,35	

風間準(カザマ・ジュン)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
翠[illegible]	□,□	上中	10,15	
鬼殺し	➡△	中	15	
[illegible]刈脚	×,○,○,○	下下下	14,14,14	
刈脚流雲壁	×,○×3,×	下下下中	14,14,15,25	
流雲壁	×+○	中中	15,21	
翠勁下蹴り	□,×	上下	10,14	
槍連勁	□,△	上中	10,10	
白鷺遊舞	□+○,△,○	下上上中	7,10,10,25	
霞蹴り	➡○	上	35	
紫雲二段蹴り	⬇×+○	下上	5,22	
鬼首落し	➡×	中中不	30,40,40	
刈脚白鷺遊舞	×,○,□+○,△,○	下下上上中	14,7,10,10,25	
翠[illegible]	□,□,○	上中下上	10,15,15,20	
[illegible]山白鷺	□+○,△,□	下上上上	7,10,10,12	
翠[illegible]	□,□,×	上中中	10,15,14	ループ
翠[illegible]刈脚	□,○×3	上下下下	10,14,14,14	
[illegible]	➡□	中	15	
[illegible]蹴り	⬅×	中	20	
[illegible]蹴り刈脚	⬅×,○×3	中下下下	20,14,14,14	
[illegible]蹴り鬼殺し	⬅×,△	中中	20,15	
[illegible]山白鷺刈脚	□+○,△,□,○×3	下,上,上,上,下,下,下	7,10,10,12,14,14,14	ループ
蛇回し	接近して△+○	投げ	35	
[illegible]	接近して□+×	投げ	35	
[illegible]折り	背後接近して□+×or△+○	投げ	45	
白山	接近して⬈△+×	投げ	45	
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅□+×or⬅△+○	返し投げ		
白鷺下段脚	□+○,△,⬇○	下上上下	7,10,10,20	

〈コマンドリストの見方〉

□=□ボタン／△=△ボタン／×=×ボタン／○=○ボタン／⇨=レバーを入れる／➡=レバーを長めに入れる／☆=レバーニュートラル／J=ジャンプ／上=上段攻撃／中=中段攻撃／下=下段攻撃／ダ=ダウン攻撃／投げ=投げ技／不=ガード不能技／よ=相手がよろける／ひ=相手がひるむ／※攻撃種類と攻撃力の欄にある()内の数字は、レバー前入れの時のもの。攻撃力の欄の［］内の数字は、カウンターヒット時またはクリーンヒット時のものです。備考欄のボタンは投げ抜けコマンド。

[キャラクター・コマンドリスト]

李 超狼(リー・チャオラン)

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して	投げ	30	
ネックフラクチャー	接近して	投げ	35	
ニードライブ	接近して⇨⇨	投げ	40	
ワンツーパンチ	,	上上	10,12	
ステップインミドルキック	⇘	中	15	
サマーソルトキック(大)	↓↑(or↖or↗)	中	40,25,35	
サマーソルトキック(小)	↓⇧(or⇖or⇗)	中	30,25,35	
スピンキックコンボ	,,	上上上	20,12,12	
レフトジャブラッシュ	×5	すべて上	10,5,5,5,5	
リーナックルコンボ	→×3	上中上	12,6,6	
リーナックルコンボ	,	上上	12,10	
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)	中	30	
シルバーロー	しゃがみ途中	下	15	
三連ハイキック(・1)	×3	上上上	25,10,10	
フェイントミドルキック	・1中にレバー前	中	15	
スライディング	↓⇘⇘	下	17	
リーサマー	,⇧	上中	20,30	
リースライディング	⇨⇨	下	15	
シルバーファング	⇗(⇧⇧でキャンセル)	不	100	
レイザーズエッジキックコンボ	↓×4	下下下中	7,5,5,21	
リーキックコンボ	⇩,	下上	7,20	
シュレッダーキックコンボ(上)	⇨⇨,,	中中上	20,15,25	
シュレッダーキックコンボ(中)	⇨⇨,,⇨or⇘	中中中	20,15,15	
シュレッダーキックコンボ(下)	⇨⇨,,⇩or⇘	中中下	20,15,15	
インフィニティーキックコンボ(上)	立ち上がり途中,,↓,連打	中中上中	10,25,15,10	
インフィニティーキックコンボ(下)	・2中に↓連打	下中上	10,10,10	
インフィニティーキックコンボ	・2中に↑連打	中中上	10,15,15	
踵落とし	⇨⇨	中	30	
フリックフラック	⇦⇦			
フェイスクラッシャー	背後から接近してor	投げ	45	
シルバーサイクロン	⇩	不	80	
ブレイジングキック	⇩⇗	中	18	

熊(クマ)

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ベアハッグ	接近して	投げ	17,17	
ヘルプレス	接近して	中	20[40]	
ベアバイツ	接近して→	投げ	50	
ベアヘブンキャノン	⇨×3	上中中	10,8,14	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中↓	下	12	
ストレート+エルボー+アッパー	,,	上中中	17,25,25	
ベアパンチコンボ	×3	上上中	18,20,25	
ベアナックル		中	22	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	25	
ダブルハンマー	立ち上がり途中,or,	中中	25,30or22,22	
ベアスイング	↓⇘,,	中中中	15,12,12	
ベアスイング	↓⇘,,	中中中	15,12,12	
アッパーラッシュ	⇘,,,	すべて中	15,12,12,12	
アッパーラッシュ	⇘,,,	すべて中	15,12,12,12	
メガトンクロー	⇦⇙⇩↘	中	45	
ベアシザース	⇨⇨(or→)	中	25	
ヒッププレス(・1)	⇗	中	40	
ワイルドスイング	↓⇘,,,	中中中上	12,15,15,30	
ブラッドクロー	・1や・2後,,,	すべて下	10,10,10,10	
ブラッドクロー	・1や・2後,,,	すべて下	10,10,10,10	
その場しゃがみ(・2)				
ベアシュート	背後接近してor	投げ	70	
ベアラッシュ(上段)	↓,,,,→	下下中中上	12,12,12,12,12	
ベアラッシュ(中段)	↓,,,,↘	下下中中中	12,12,12,12,12	
ベアラッシュ(下段)	↓,,,,↓	下下中中下	12,12,12,12,12	
ベアラッシュ(上段)	↓↘,,→	中中上	12,12,12	
ベアラッシュ(中段)	↓↘,,↘	中中中	12,12,12	
ベアラッシュ(下段)	↓↘,,↓	中中下	12,12,12	
ベアラッシュ(上段)	↓↘,→	中上	12,12	
ベアラッシュ(中段)	↓↘,↘	中中	12,12	
ベアラッシュ(下段)	↓↘,↓	中下	12,12	
テリブルクロー	⇦	不	35	
ローリングベア	⇦,⇦⇙⇩⇘⇨⇗⇧↖	中	40	
サーモンハンティング	⇦⇨	下	60	

アンナ・ウイリアムズ

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して	投げ	30	
四方投げ	接近して	投げ	30	
抱え込み射打ち	接近して⇘↘	投げ	50	
首刈り投げ	接近して→	投げ	40	
掌撞(・1)	接近して⇩⇘⇨		15	
首刈十字固	・1中,,,		30	
立逆腕固(・2)	・1中,,,		20	
裏閂鷹羽絡	・2中,,,,		25	
捨逆腕固	・2中,,,,		25	
ワンツーパンチ	,	上上	10,10	
双掌破	⇨⇨or→	中	20[30]	
トリプルスマッシュ	,[⇘],,	上(中)上上	10,10(15),15	
ダブルスマッシュ	,	上上	10,15	
PKコンボ	,	上上	10,20	
PDKコンボ	,↓	上下	10,10	
ニールキック	⇨⇨	中(よ)	16[24]	
フラッシュコンボ	⇘,,	中上上	10,10,6	
ラピッドキックコンボ	⇘,,,	中上上上	10,6,8,15	
アッパーストレート	⇘,	中上	10,15	
ハンティングキックコンボ	⇖,,	上下上	20,10,14	
レイブキック	しゃがみから[orしゃがみ始め],	下中	5,10	
ボーンカッター	→→→	中	20	
ハンティングスワン	⇗(⇧⇧でキャンセル)	不	95	
クロスカットソー	←×3	上上中	10,10,13	
サマーソルトキック(大)	↓↑(or↖or↗)	中	40,30	
サマーソルトキック(小)	↓⇧(or⇖or⇗)	中	30,25,35	
コールドブレード	↓⇖	下	15	
ライトハンドスタッブ	しゃがみから⇨	中	25	
キャットスラスト	しゃがみから⇨	中	25	
飛びつき肩方回転逆三角締め	背後接近してor	投げ	45	
腕拉立ち十字固(・3)	・1中,,	投げ	30	
腕拉裏十字固	・3中に,,,×3	投げ	35	
閂投げ	・2中に,,,,	投げ	30	
フローズンキック	↓(or⇩),	下中	10,15	
レフトスピンローキック&ライトアッパー	↓(or⇩),	下中	12,10	
ライトローキック&バックスピンチョップ	↓(or⇩),	下上	7,10	
レフトハイ&ライトハイキック	,	上上	25,15	
ラピッドコンボ	⇘,,,,	中上上上上	10,6,8,10,6	
スパークコンボ	(⇘),,,	上(中)上上下	10(15),10,6,22	

CHARACTER COMMAND LIST

クリークアタック&ライトハイキック	↘●,●,●	中上上	10,12,15	
クリークアタック&レフトハイキック	↘●,●,●	中上上	10,12,20	
クリークアタック&レフトローキック	↘●,●,↓●	中上下	10,12,10	
レフトミドルキック&ライトハイキック	↘●,●	中上	10,15	
返し技	相手の攻撃に合わせて←●or←●	返し投げ		
ライトハイキック&レフトスピンローキック	●,●	上下	20,15	
逆PDKコンボ	●,●	上下	10,15	
ブラッディーシザース	↓●	不	50	

白頭山(ペク・トー・サン)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バタフライキック	●×3,●	上上中上	20,20,20,25	小J
バタフライニードル	●×3,↓●	上上中下	20,20,20,25	小J
スマッシュキック	●,●,●	上上下	20,12,7	
ブレイクニードル	●,●	上下	20,8	
ブラックウイドー	●,●,●,●,●	上上上中中	20,20,20,25,25	小J
コブラバイトスロー	→→●	投げ	40	
ヒールナイフ	→●,●	中中	30,10	
アルバトロス	立ち上がり途中●,●,●	中中中	13,21,25	
ペクラッシュ	↓or↓●,●×3	下中中中	7(10),10,15,25	
ペクラッシュニードル	↓or↓●,●,●,↓●	下中中下	7(10),10,15,15	
ハンマーヒール	→→●	中	15	ダ
ハンティングホーク	↗●,●,●	中(ひ)上上	25,20,25	
ウイングブレード	→↓↘●	中	25	
ブレイクブレード	●,●,●	上下中	20,20,25	
トリプルスレット	→●,●,●	中上上	30,15,15	
スターライトブレード	↗●,↓●,●	上下中	25,20,25	
ウェイブニードル	立ち上がり途中●,●,●	上中下	35,15,20	
ヒートディストラクション	立ち上がり途中●,●,●,●	上上中中	35,15,25,25	
ハリケーンディストラクション	立ち上がり途中●,●×3,●	上上中上上	35,15,25,15,15	
フラミンゴ(・1)	→→●,・	軸ずらし		
フラミンゴムーブ	・1中に→or←	軸ずらし		
ヒールハンター	・1中に←●or←←●	上	21	
ヒールカッター	・1中に●	中	15	
マッハニードル	・1中に↓(or↙or↘)●	下	7	
フラミンゴウェイブニードル	・1中に●,●,●	中中下	15,15,15	
フラミンゴディストラクション	・1中に●,●,●,●	中上中中	15,20,25,25	
フラミンゴハリケーン	・1中に●,●×3,●	中上中上上	15,10,25,15,15	
スネイクキック	↓or↓●,●,↓●	下下下	12,7,7	
スネイクブレード	↓or↓●×3	下下中	12,7,25	
トリックスマッシュ	↗●,●	上上	25,20	
トリックニードル	↖●,↓●	上下	25,20	
シルバーマンティス	●,●,●×3,●	上上上中上上	20,20,20,25,15,15	
ブレイムホーク	立ち上がり途中●×3,●	中中上上	13,21,15,15	
ヒールエクスプロージョン	↙●	不	40	ダ
ブルーシャークスロー	接近して●	投げ	40	
ハンマーヘッドスロー	接近して●	投げ	40	
スターフィッシュスロー	背後接近して●or●	投げ	40	
ソードフィッシュスロー	接近して↙●	投げ	35	
キリングブレード	→→→●	中	35	

A.キング(アーマーキング)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレンバスター	接近して●	投げ	30	
ココナッツクラッシュ	接近して●	投げ	30	
DDT	接近して↖↙●	投げ	45	
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→●	投げ	65	
ジャガードライバー	接近して↓↘→●	投げ	25	
ジャイアントスイング	接近して→←↙↓↘→●	投げ	70	
スタイナースクリュードライバー	接近して●↓↓↓●	投げ	55	
ワンツーパンチ	●,●	上上	12,15(15,15)	
ワンツーアッパー	●,●,●	上上中	12,15,10(15,15,10)	
延髄斬り	→→●or●	上(よ)	30	
サテライトドロップキック	→→→●	中(よ)	40	
ジェイルキック	→→●	中	30	
ナックルボム	↗(or→or→)●	中	35	
アリキック	↓↘●×3or↓●,●,●	下下下	17,7,7	
アリキック(カウンター時)	↓↘●×5	すべて下	17,7,7,7,7	
エルボードロップ	大J始め●	中	35	
スマッシュアッパー	→→●	中	20	
グランドスマッシュ	→→・●	下	6	
ダイナマイトアッパー	↓↘●	中	20	
フライングクロスチョップ	→→●	上下(よ)	15	
ダブルニードロップ	上大Jor前大J始め●	中	40	
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)	↘●	中	20	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	↘●	投げ	45	
フランケンシュタイナー([illegible])	↘●	投げ	20,45	
ライトストレート・レフトアッパー	●,●	上中	12,15	
ブラックスマッシュ	→・↓↘●	中	30	
ダークスマッシュ	→・↓↘●	中	38[57]	
レフトストレート・ライトアッパー	しゃがみ途中●,●	下中	5,15	
リバースDDT	背後接近して●or●	投げ	55	
スーパーナックルボム	↗●↓	不	45	
ジャンプインスーパーナックルボム	↑(or↗) ●↓	不	45	
ジャンプインムーンサルトドロップ	↑(or↗)・●	不	25	
ジャンプインアリキック	↑(or↗)・●,●,●	下下下	17,7,7	
ジャンプインナックルボム	↑(or↗)・●	中	35	
アローストレート	→●	上	35	
ブラックショルダーアタック	→●	中	30	

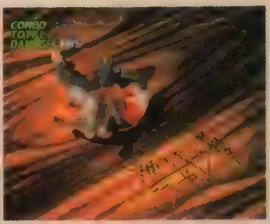
[こんなところにも注目!!]

レイステージの場所

レイステージの奥に見えるいろいろな看板。その中でもひときわ目を惹くのが「蛇猿」という2文字。これはどこかで絶対見てるハズ。それもそのはず、オープニングのデモCGで拳銃を構えたレイの後ろに、その看板が見えているのだ。ということは、もしかしてレイがガラスを突き破ったビルの屋上がレイステージなのだろうか？ ちょっと看板の文字が違う形だから、あるいは反対方向にあるビルなのかもしれない。それにしても、デモCGとステージを関連づけるほどのこだわりがあるとは、さすがナムコといったところだろうか。

平八ステージの落書き

アーケード版でも噂になった平八ステージの床の落書き。もちろんPS版にもしっかりあったぞ。平八の名前の隣に書かれている「一美」とは彼の奥さん、つまり一八の母親のことだ。年号を見ると、なんと1955年！ 41年も前に書かれたもの。ということは当時彼は13歳（笑）！



▶こんなアングルでしか見ることはできないぞ。

鉄拳2

[キャラクター・コマンドリスト]

P.ジャック(プロトタイプジャック)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バニッシュメントドロップ	接近して	投げ	33	
ヘルプレス	接近して	中	20[40]	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中↓	中	12	
マシンガンナックル	⇖ , , , ↘	下下下中	25,25,25,40	
ストレート・エルボー・アッパー	, ,	上中中	17,25,25	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18,20,25	
ハンマーナックル		中	22	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	25	
ダブルハンマー	立ち上がり途中 , or ,	中中	25,30or22,22	
スイングLナックル	↓↘ , ,	中中中	15,12,12	
スイングRナックル	↓↘ , ,	中中中	15,12,12	
メガトンパンチ	⇦⇙⇩↘	中	35[52]	
パワーシザース	⇨⇨[or→or⇨]	中	25	
ヒップブレス(*1)	⇗	中	35	
ワイルドスイング	↓↘ , , ,	中中中上	12,15,15,30	
ギガトンパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨(レバー回転)	不	20,40,60,80,199	
ブラッドファン	*1や*2後 , , ,	下下下下	10,10,10,10	
ブラッドファン	*1や*2後 , , ,	下下下下	10,10,10,10	
その場しゃがみ(*2)	↓			
エクスプローダー	⇦⇙⇩↘	中	30	
P.ジャックブラスト	⇧ ,	中中	15,30	
リバースリフトアップスラム	背後接近して or	投げ	45	
スラッピングダウン	接近して↙	投げ	32	
ダークネスカッター	⇨ ,	不	100	
ヘッドスライディング	→[or⇨]	中(後半下段)	25	
ダイブボマー		不	60	
バニッシュメントメガトン	接近して ⇙⇩↘	投げ	40	
ハンマーラッシュハイ	↓ , , , , →	下下中中上	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュミドル	↓ , , , , ↘	下下中中中	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュロー	↓ , , , , ↓	下下中中下	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュハイ	↓↘ , , →	中中上	12,12,12	
ハンマーラッシュミドル	↓↘ , , ↘	中中中	12,12,12	
ハンマーラッシュロー	↓↘ , , ↓	中中下	12,12,12	
ハンマーラッシュハイ	↓↘ , →	中上	12,12	
ハンマーラッシュミドル	↓↘ , ↘	中中	12,12	
ハンマーラッシュロー	↓↘ , ↓	中下	12,12	
アッパーラッシュ	↘ , , ,	中中中中	15,12,12,12	
アッパーラッシュ	↘ , , ,	中中中中	15,12,12,12	

巌竜(ガンリュウ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して	投げ	35	
抱き締め	接近して	投げ	35	
居反り	接近して →	投げ	35	
両腕突張り	→ , , , , , , ,	すべて上	12,10,8,5,5,5,5,5	
両腕突張り	, , , , , , ,	すべて上	12,10,8,5,5,5,5,5	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中↓	中	12	
四股クエイク	↓	ダ	50	
巌竜コンボ	×3	上上中	18,20,25	
もろ手張り		中	22	
もろ手アッパー	立ち上がり途中	中	25	
もろ手ハンマー	立ち上がり途中 , or ,	中中	25,30or22,22	
のど輪コンボ	↓⇘ , ,	中中中	15,12,12	
のど輪コンボ	↓⇘ , ,	中中中	15,12,12	
メガトン突張り	⇦⇙⇩↘	中	40	
サバ折シザース	⇨⇨[or→]	中	25	
ヒップブレス	⇗	中	30	
突き出し	↓⇘ , , ,	中中中上	12,15,15,30	
歌舞伎張り手	⇩ ×3	下下下	15,15,10	
雷張り手	⇘	下	12	
逆さ潰し	背後接近して or	投げ	40	
頭砕き	⇨→	投げ	35	
極悪かましし	←	不	90	
相撲ラッシュ(上段)	↓ , , , , →	下下中中上	12,12,12,12,12	
相撲ラッシュ(中段)	↓ , , , , ↘	下下中中中	12,12,12,12,13	
相撲ラッシュ(下段)	↓ , , , , ↓	下下中中下	12,12,12,12,14	
パンチエルボー	→ ,	上中	15,15	
右アッパー・両腕突張り	⇘ , ×3	中上上上	15,10,10,8	
ちゃぶ台返し	しゃがみから	下	25	
かち上げ	⇦⇙⇩↘	中	30	

州光(クニミツ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		30	
双蹴	接近して		35	
忍法閃炎(*1)	⇨⇨	中	40	
忍法草薙	*1中に	上	40	
忍法卍蹴	← ×6	すべて上	10,10,10,10,10,10	
忍法卍葉(*2)	↙ ×5	すべて下	12,7,7,5,5	
三散華	×3	上上上	20,20,20	
忍法卍車	⇗	中	30	
吹雪	⇨⇨	中	20	
倒木蹴	*2中に⇨	中	12	
稲妻	,	上中	35,30	
鎌払い	⇩↘	下	12	
PKコンボ	,	上上	12,30	
PDKコンボ	, ↓	上下	12,17	
クナイ刺し	⇘	不	15	
クナイ斬り	⇦	不	22	
背潰し	背後接近して or	投げ	40	
払腰し	接近して↙	投げ	35	
クナイ駆け	⇨⇨☆	不	25	

ブルース・アービン

技名	コマント	攻撃種類	攻撃力	備考
正面右膝蹴り(*1)	接近して⇨⇩↘	投げ	20	
左横膝蹴り(*2)	*1中に ,	投げ	15	
右横膝蹴り(*3)	*1中に ,	投げ	15	
回し右膝蹴り(*4)	*2or*3中に , ,	投げ	25	
真三角飛び膝蹴り(*5)	*4中に , , ,	投げ	40	
首投げ	*1中に ×3	投げ	35	
ティー・カウ・コーン	接近して	投げ	30	
ティー・カウ・トロン	接近して	投げ	25	
レッグバスーカー	⇨→	上	35	
ソーク・クラブ	⇨	上	25	
トリプル・ティー・ソーク	→ , ,	上上中	15,10,25	
ワン・ツー・ハイキック	, , ⇨	上上上	10,12,30	
ワン・ツー・ミドルキック	, ,	上上中	10,12,20	

※正面右膝蹴りからの連続技を膝地獄と呼びます。

CHARACTER COMMAND LIST

ワン・ツー・ローキック		上上下	10,12,10	
トリプルニーコンボ		中中中	20,15,25	
ダブルニー&ローキック		中中下	20,15,15	
ストッピング		上	20	
ストッピングフェイントニー		上中	20,20	
スレッジハンマー		中	40	
バック転(＊6)				
フェイントレッグバズーカー	＊6中に	上	15	
スライサー		中	30[45]	
ガトリングコンビネーション		中中中下	25,12,15,12	
ストッピングフェイントストレート		上上	20,12	
サイドワインダー		不	60	
ノーザンライトコンビネーション		上上中	10,12,20	
サザンクロスコンビネーション		上上中	10,20,25	
サイクロンエッジ(＊7)		下	12	
トルネードアッパー	＊7中に	中	50	
ライジングコンビネーション		上上中中	10,12,12,15	
クイックソバット		中上	25,25	
スナイパーソバットコンボ		上中上	18,10,25	
ダブルフェイスブレイカー		中中	10,10	
バックブリンク	背後接近して or	投げ	40	
スナイパースラッシュ		中	30	
サイドロー&サイドハイキック		下上	15,10	
ステップインミドルキック		中	15	

王 椋雷(ワン・ジンレイ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
切込倒し	接近して		35	
首投げ	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	・3中		45	
崩拳		中	33[49]	
通天砲	×3	上中中	18,10,25	
通天砲		中中	12,20	
前掃腿	しゃがみ途中	下	15	
前掃十字把	しゃがみ途中	下中	15,25	
前掃蹬脚	しゃがみ途中	下上	15,20	
前掃蹬脚	しゃがみ途中	下上	15,10	
進歩砲	立ち上がり途中	中	20	
烈脚	前大J始め	中	35	
斬撃(・1)	立ち上がり途中	中	18	
斬撃通天砲	・1中	中中中	18,15,20	
双撃掌	or[or]	中	20[30]	
崩撃(・2)		中	15	
大纏崩捶	・2ヒット中に		30	
衝腿		中	17	
背転翻り(・3)	ヒット後	上	12	
後掃腿(・4)		下	12	
穿弓腿	・4中	上	25	
合掌き		中	25	
右掌底打		中	21	
残月	接近して	投げ	30	
背崩し	背後接近して or	投げ	40	
迅雷前掃蹬脚		上下上	20,15,20	
迅雷前掃十字把		上下中	20,15,25	
迅雷前掃蹬脚		上下下	20,15,10	
背崩拳		不	100	
竜巻投げ		投げ	30	
絶招通天砲		不	50	
返し技	相手の攻撃に合わせて or	返し投げ		

[コマンド入力のコツ]

～確実に技を出すために～

特殊な連続技を確実に出す技

かなり練習を積まないと出せないと思いがちな、メキシカンワンダフルコンボと膝地獄。しかし、コツさえ掴めばわりと簡単にマスターできるのだ。PS版にはプラクティスモードもあることだしね。

まずメキシカン。相手を抱えたりする動作中に次の技のコマンドを入力すればOK。コマンドを2回ずつ入れるのも手だ。次に膝地獄だが、これは膝蹴りを入れる直前に次の技のコマンドを入れればいいのだ。どちらの連続技も、大事なのはタイミング。体で覚えよう！

▶こういったアクションのときに次のコマンドを入力するのだ

▶上級者でも最後まで技がつながらない。これがフィニッシュ

ニーナの連続関接技

蟹挟みからの連続技は、成功しにくいことで有名だ。あえてタイミングを言うならば、土煙が上がっているときに次の技のコマンドを入れるということ。でも一番簡単なのは複数の技のコマンドを、ひと続きと考えて入力することだ。

▶蟹挟みのコマンドが出る寸前を入れずに次の技のコマンドを入力

ポールの閻雲締め

まずは相手を押し倒す(笑)。その後はコマンド通りなのだが、脇腹にパンチを入れた時点で、右キック→左パンチ→右パンチとカスタネットをはじくように何度も入力してみよう。驚いたことに、あっさり決めることができるぞ。

▶画面左下に出ているコマンドを参考にしてほしい

キングのジャンピングパワーボム

これも難易度が高い技だ。しかもコツはタイミングを掴むことのみ。これは結構つらいよね。でも、コマンド入力を素早くし、最後の右キック＋左キックを押す前にレバーをニュートラルに戻すことを心掛けていれば、比較的簡単に技が完成するはずだ。

▶プラクティスモードで何度も練習しよう

リズムで覚える!! 10連コンボ ナムコ公認(笑) 完璧マスター講座

連打するだけで10連できるって!?

プラクティスモードのおかげで、10連コンボは割と身近なものになった。でも変則的なリズムだから、実践で思うように決められないのは事実。そこで、楽に10連コンボを出す方法を電撃PS「鉄拳」チームが編み出したぞ。ボタンの対応表は、107ページ下を参照してほしい。どのぐらいの速さで連打すればいいのかというと1発目から10発目までがだいたい4秒くらい。頭で考えるほど早くはないぞ。また、句点(、)がある箇所は一息つくこと。いわゆる休符と考えてほしい。いろいろバカっぽい歌詞(笑)がついているけど、君が一番分かりやすい文章に変えてもかまわないぞ。なかなか出ない場合は連打する速さを変えてみれば、あっさり出るはずだ。

三島平八

基本10連では、最初のレバー操作後のボタンを早く押しすぎると、鬼神拳になってしまうので注意。レバーを押しっぱなしにしておくのがミソだ。他の3つの10連は、出だしのレバー操作が入ってないと出ないぞ。

入力	→									
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力										
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
入力									↘	
攻撃種類										中
攻撃力										30
入力										
攻撃種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

むすこを たおして ふたたび おうざに
➡BABB CDDD DDAA BBAA

みしま へいはち ひたすらたたかう おに
CBB DDDD AADDAABB DD

みしま へいはち ひたすらたたかう パパ
CBB DDDD AADDAABB AA

みしま へいはち たたかうたたかう パパ
~CBB DDDD AABBAABB AA

▲これは鬼神拳が出てしまった失敗例。ガッカリ……。

マーシャル ロウ

途中で入れるレバー下は、10連を出し終えるまで押しっぱなしにしておくこと。

入力										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25
入力	↘					⬇				
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38
入力							↘		↗	
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

おかねが だいすき すぐくれすぐくれ
⬉ABBB AACC CCDDCCDD

おかねが だいすき すぐくれくれくれ
⬉ABBB AACC ⬇CCDDDDDD

どうじょうで、 けんぽうのごくいをでんじゅ
⬉ACBBB ⬇CCCCCDDDDDDD

どうじょうで、ひたすら けいこけいこ
⬉ACBBB CCCC CDDCDD

どうじょうで、 ひたすら ひたすらうつ
⬉ACBBB ⬇CCCC CCCCDD

ポール フェニックス

「あなた」の部分は、気持ち早めに入力すると成功しやすいだろう。

入力										
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30
入力			↘							
攻撃種類				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30
入力				↘						
攻撃種類					中					
攻撃力					30					

あなた ほんとにほんとにかくとうバカ
ABC B A B A DDBBAA

あなたは、かくとうバカかくとうバカ
ABCA DDBBAADDBBAA

これがてっけん
ABCA B

▲5～7連中にしゃがみパンチを出せば反撃可能だ。

キング

「酔いどれ」の部分は気持ち早めに、それ以外は一定のリズムで叩き込もう。

入力									↗	
攻撃種類										中
攻撃力										23
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30
入力				↘						
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

よいどれ キングは メキシコの せんしゅ
ABAA BBBB DDDDD AACC

よいどれ キングは メキシコの レスラー
ABAA BBBB DDDDD AAAA

よいどれ なんだけど メキシコせんしゅ
ABAA CCCCC DDDDAACC

よいどれ なんだけど メキシコレスラー
ABAA CCCCC DDDDAAAA

よいどれ なんだけど こどもたちがだいじ
ABAA CCCCC DDCDDBBABABAB

ニーナ ウイリアムズ

一定のリズムで、蹴り上げで終わる10連はディバインキャノンコンボにつながる。

入力								↗		
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25
入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30
入力			↗	↘						
攻撃種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	8	5	25

わたしはニーナ アンナがきらいよ
ABABC C BBAABBDD

わたしはニーナ アンナをいじめる
ABABC C BBAADDCC

わたしはニーナ アンナがきらいよ
ABABC C BBAABBDD

わたしはニーナ アンナをいじめる
ABABC C BBAADDCC

わたしはいつも いもうといじめる
ABABDDC DDBBDDCC

ジャック2

2つ目と4つ目の10連のレバー下は、10連を出し終えるまで押しっぱなし。

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
入力							↗	↘		
攻撃種類	上	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

おいらの じまんの じゅうれんコンボは さいこう
BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

おいらの じまんの じゅうれんコンボは さいこう
⬇BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

このからだのなかの プルトニウムが すごい
AADDCCDDD AAABBAA ABABAB

このからだのなかの プルトニウムが すごい
AADDCCDDD ⬇AAABBAA ABABAB

▲この技が出るまでレバー下は押したままだ。

ミシェール チャン

他のキャラの10連より、少し早めに連打しよう。これは体で覚えてね。

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25
入力										
攻撃種類							中	下	中	投げ
攻撃力							7	5	5	30
入力										
攻撃種類								中	下	上
攻撃力								7	10	25

▲10連目の技と歌詞を合わせてみました（笑）。

わたし とくいな きめわざ ぜんそう じゅうじは
BAA BBBB CCCC DDDD DDAA

わたし とくいな きめわざ だいてん ほうすい
BAA BBBB CCCC BBCC BBAA

わたし とくいな きめわざ せんきゅう たいなの
BAA BBBB CCCC BBAA DDCC

吉光

この歌詞の通りだと9連で止まることもあるから、最後はひたすら連打しよう。

入力										
攻撃種類					中	中	中	中	不	不
攻撃力					3	3	3	7	8	30
入力										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	下	不	不	不
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30
入力										
攻撃種類	上	上	中	上	不			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

▲入力するテンポが早いと9連止まり。そこで……。

▲最後を連打！ これは他のキャラにも言えることだ。

おれは かねもちからしか ぬすみをしないのだ
ABA DDDDDDDD AAAAAAAAA

がんばって、うちゅうにんじゃ よしみつさま
ABA D BBBBBB DAAAAA

がんばって、クニミツたおして
ABA D DDDDAACDCD

ただ はかせの ため
DD BBBB AA

ただ はかせを たすける ただそれだけ
DD BBBB DDDD AAAACDCD

ただ はかせを たすける ただそれだけのために
DD BBBB DDDD AAAAAAAAAA

李超狼

（ロウの基本10連と同じ）

入力										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

ABBB AACC CCDDCCDD

熊

（ジャック−2の基本10連と同じ）

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

アンナ ウイリアムズ

（ニーナの基本10連と同じ）

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

ABABC C BBAABBDD

白頭山

ひたすら一定のリズムを保てば簡単に出せるはず。

入力										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	上	下	中
攻撃力	20	12	5	6	6	6	5	5	7	25
入力										
攻撃種類			上	下	中	中	中	下	中	不
攻撃力			8	5	6	6	6	7	21	25

おれの あしくせ わるさは いちばんだぜ
DCD CCCC CCCC CCDDCC

つねに けりくせ わるさは ゆうめいだぜ
DCC DDCC CCCC DDCCCC

雷武龍

「リスの」の部分はなにも押さないこと。3つ目の10連の最後は連打すればＯＫ。

入力										
攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35
入力										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30
入力										
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

▲この体勢になったときに大きなスキができる。

スーパーポリスの へんげんじざいな けんぽう
ABAACD BBAADDAA BBCC

スーパーポリスの へんげんじざいな あしわざ
ABAACD BBAADDAA DDDD

スーパーポリスレイウーロン、だれにもまけない
ABAACDCDCDCDCDCDCDCD AAAAAABB

風間準

彼女の10連は立ち上がり途中から出すもの。レバーを離すと同時に10連開始！

入力										
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25
入力										
攻撃種類				中						
攻撃力				10						
入力										
攻撃種類						下	上	上	下	上
攻撃力						7	5	8	21	24

▲ちゃんとレバーをニュートラルにしないとダメ。

わたしは くつした まいてはくのがすき
↓NBAAA AABB AAADDCCCDCD

わたしはジュン
↓NBAAAC

わたしは くつした ひざまであるのよ
↓NBAAA AABB ADADADADAACDCD

※Nはレバーニュートラル

A.キング

（キングの基本10連と同じ）

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	25

ABAA BBBB DDDDD AACC

P.ジャック

（ジャック−2の基本10連と同じ）

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

王椋雷

（ミシェールの基本10連と同じ）

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

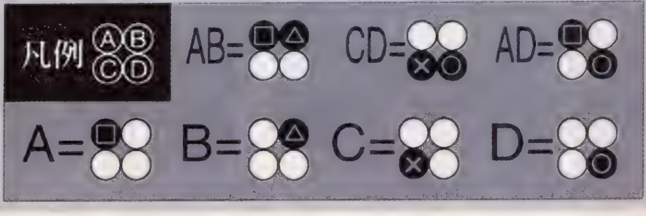
BAA BBBB CCCC DDDD DDAA

州光

何度か練習すれば楽に出るようになるはず。最後を連打すれば、さらに成功する確率はアップするだろう。ただし9連目と10連目にかなりのスキができるので、ＣＯＭ戦の後半ではあまりオススメできない。

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中			
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5			
入力										
攻撃種類								上	中	不
攻撃力								7	12	25

わたし ヨシミツじまんの かたなが ほしいの
ABA DDDDDDDD AABB CCCB



新兵さんからニュータイプさんまで完全フォロー。
全14ステージで巻き起こる戦いを一挙に攻略しちゃうぜ。

機動戦士ガンダムVer.2.0

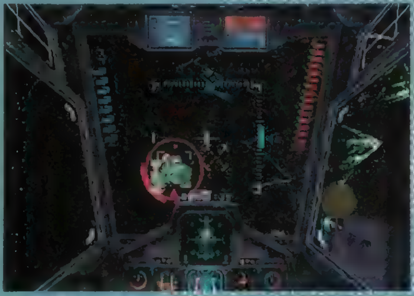
格闘 ACT

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

さすがはバージョン2.0というだけあって、今回の作品はハンパじゃない！　ガンダムファンの熱いハートをしっかりキャッチしてくれる仕上がりになっているぞ。特にアニメと同じ声優さんを起用しての会話シーンは、まさにトリハダが立つほどで、ファンなら涙モノって感じなのだ。この辺はどーしても誌面では紹介できないので、セリフを聞きたければ買うしかない！　（Z佐藤）

前作からパワーアップされたポイントをチェック！

あの「ガンダム」のコックピットを忠実に再現した３ＤＳＴＧとして、大きな話題を呼んだ前作から約９カ月。さらなる進化をとげた第２弾がいよいよ発売されるのだ。今回の作品は、ここにもピックアップしたとおり様々な部分がパワーアップされている。しかし目に見える部分だけがすべてじゃないぞ！　スクロールスピードやキー入力時の反応など、操作して初めて気づく部分も格段に進化しているのだ。そのへんに関してはキミ自身でチェックしてほしい。



▲この動きの速さは、まさにニュータイプ仕様って感じ。新生ガンダムをキミは乗りこなせるか……

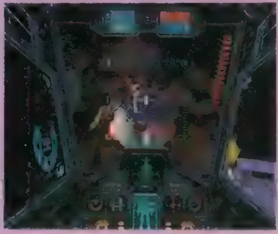
VS連邦軍モードを追加

ジオン軍のＭＳ、ザク、ゲルググ、ジオングに乗って連邦軍と戦うことができる。ガンダムが敵として出現！

◀ゲルググのコックピット。なぎなたも使用可能。

白熱のタイムアタックモード

１つのステージ選び、戦闘開始からボスＭＳを撃破するまでのタイムを競うことができる専用のモードだ。選べるステージはストーリーモードでクリアしたところならどこでもＯＫだぞ。また、このモードでは「ボスＭＳ接近！」といったような通信は削除されているので、戦いに集中できるぞ。



▶速攻でボスＭＳを撃破し、クリアタイムを縮めろ！

会話シーン満載

イベントシーンや戦闘中の通信会話はもちろん、今回はＣＧムービーが流れている間にもセリフが入るのだ。

▶戦闘中に入る通信関係も充実。画面上部の武器インジケーターにはいろいろなキャラの顔が表示されるのだ。

メモリーカード対応

１ブロック分を使用。ステージ間のデータやタイムアタックモードでのタイムなど、３つのデータを記録しておくことが可能になった。

◀データのセーブ、ロードは自由自在なのだ。

CGムービーもハイクォリティな仕上がり

金属っぽい質感や微妙な色合いなど、前作よりもパワーアップしているぞ。今回はセリフも入り、目と耳で楽しむことができるのだ

ジャンル	3DSTG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年3月29日(発売中)		

操作法

攻撃目標をしっかり見極めて移動操作を実行していこう

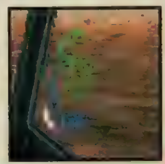
基本的な操作方法は前作とまったく同じ。そのため前作をプレイした人なら、いきなりバキバキ戦うことができるだろう。しかし計器類に関しては、新たなゲージが追加されていたり、また多少の変更点もあるので、あらためて細かくチェックしていくぞ。

新 エネミーワーニングシステム

この左下にあるゲージは、近くにいる敵が武器を構えると反応して点滅するのだ。前作にも画面中央に同じ役割をするゲージがあったのを覚えているかな？　今回は、敵の方向とその危険度を同時に教えてくれるようになっているぞ。このゲージが光ったらシールドを素早く構え、バッチリ防御！　ダメージを確実に防ごう。

新 ミノフスキー粒子濃度ゲージ

地上戦のフィールドには、ミノフスキー粒子の濃い場所が部分的にある。それらの場所では敵がレーダーに映りにくくなってしまい大ピンチになるのだ。そこで役立つのがコレ。ミノフスキー粒子の濃い場所をバッチリ教えてくれるぞ。このゲージをチェックしながら戦い、敵がレーダーに映りにくくなる場所での戦闘は避けよう。



各計器類の変更点を確認！

Ver.2.0のコックピット画面は体力ゲージが小さくなったおかげで、メインモニターが一段と見やすくなっている。各計器類の配置場所については、まったく変更されていない。

A 体力ゲージ

ガンダムの体力を表すゲージ。ゼロになるとガンダムは爆発し、ゲームオーバーになってしまうぞ。戦闘中に回復させる手段はないので慎重に戦おう。

B バーニアゲージ

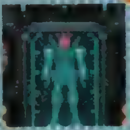
バーニアのエネルギーがゲージ制になり、ボタンを押し続けているだけで長時間のジャンプが可能になった。また、ジャンプ中に前進ボタンを押せば障害物の上にも登れるぞ。

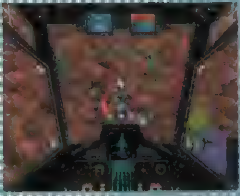
C アルティメーター

ジャンプ時の高度が、一目でわかるメーター。赤色、青色の2色に分かれており、中央の線が地表面を表している。主に地上戦で役立つメーター。

D ムーブゲージ

ガンダムの移動方向が確認できる。今回はダメージ部分の表示モニターと兼用なのだ。





◀ボタンを押し続ければ、滞空時間が長くなるのだ

E コンパス

ガンダムの向いている方向を示すメーター。特定の地上物を破壊しないと進行しないステージもあるので、その方向をチェックしておくのに便利。

F スピードメーター

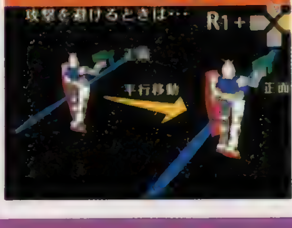
現在の移動スピードがわかるメーター。赤色が前進、青色が後退を表しているぞ。前進ボタンと後退ボタンを同時に押すと急停止することができる。

2種類の移動法を覚えよう

方向転換

方向キーだけを押すとガンダムはその方向に向きを変える。敵を探すときはこの操作を使おう。ただこの場合、位置は変わらないため敵に狙われやすいぞ。向きを変えるときはシールドを装備だ。

水平・垂直移動



方向キー＋R1ボタンを押すと、ガンダムは同じ方向を見ながら上下、左右に移動できる。この操作を使えば敵の弾を回避できるぞ。ただ今回は避けにくい攻撃が多いので、頼りすぎは禁物！

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1996 CG:池田爆発郎

攻撃法

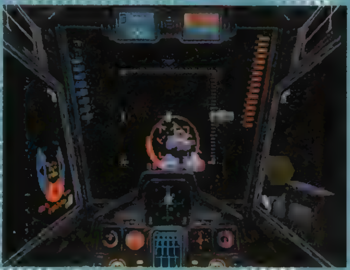
敵を発見したら必ずロックオン！ 状況に応じて武器を変え、確実に叩け

レーダーでの索敵、ロックオン、武器選択といった一連の操作もほぼ前作と同じだ。ただし、使用できる武器については、細かい部分が少しずつ変更されているぞ。これを見逃すと戦いて損をすることも…。どこが変更されたか、しっかりチェックしていこう。

二次元表示レーダー＆照準！

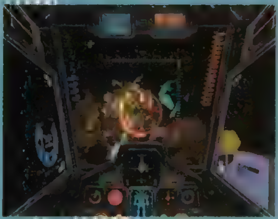
レーダーの中心点がガンダムの位置。向かって上が正面、下が背後を表している。敵はここに赤や黄色の点で表示されるぞ。色分けされている理由は、ガンダムと敵がいる位置の違いを表しているからだ。まず敵が同じ高度にいる場合は赤。そして見上げる位置なら黄色。見下ろす位置なら青色で表示されるぞ。レーダー上に敵が赤い点で、さらに真正面にいる場合のみ、その敵をロックオンすることができる。ロックオンすれば、しっかり狙いをつけて攻撃することができるので、敵を攻撃するときは、確実にロックオンすること。

▶▼黄色の点の場合は上、青の場合は下に方向キーを入力してガンダムの向きを変える。赤い点で表示されたらロックオンだ。



武器インジケーター＆ライフルエネルギーゲージ

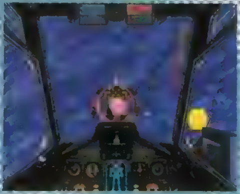
現在使用している武器は、画面上部にある武器インジケーターに赤く表示されるぞ。武器選択のボタンを押せば、特定の条件が設定されていない限り、自由に選んで使うことができるぞ。今回はライフルエネルギーゲージがモニター内に表示されるようになっている。



◀敵や周囲の状況に応じて武器を変えていこう。

ビームライフル

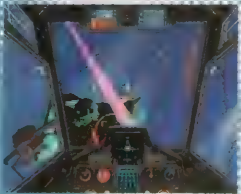
ビームライフル（以下ライフル）は、敵との距離によって威力が変化するぞ。近いほど威力は大きいのだ。弾数は16発。すべて撃ち切ると一定時間後に16発分のエネルギーが再チャージされるぞ。かなり連射ができるようになったので、使いやすさは前作よりもアップ！



◀水中では、かなり威力が低下するので注意！

ビームサーベル

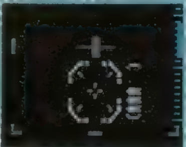
ビームサーベル（以下サーベル）は前作同様、最高の威力を誇る武器だ。ただし攻撃間合いが狭く、敵に当てるにはかなり接近しなければならないぞ。使い方は、敵をロックオンした後に前進し、至近距離になったら敵と接触しないように急停止。それから切りつけよう。



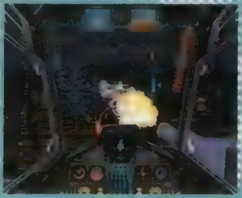
◀体力が少ないときは、この一撃にかけるのも…

ハイパーバズーカ

ハイパーバズーカ（以下バズーカ）の弾数は1ステージ5発のみ。威力があるので大事に使っていこう。やはり今回も水中戦では使用できない。



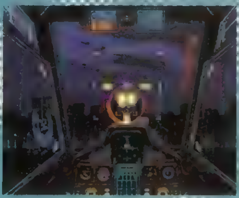
▲バズーカの弾数は、照準の脇に表示される。



◀爆風の広がり方が前作よりも小さくなった感じ

バルカン

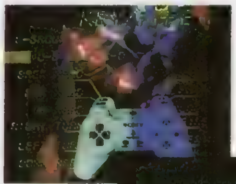
前作では弾丸が3発ずつ発射されていたが、今回はボタンを押し続けることで、ババババ…と無制限に連射されるようになっているぞ。真正面から突撃してくるドップなどを撃墜するときは、ガンガン活用してみよう。前作と同じく水中戦では使用することができない。



◀ドップは突撃してくるので狙わなくても当たる

ボタン設定は変更可能

オプションモードでは、ボタン設定の変更も可能だぞ。お好みの設定に変えてプレイしよう。ただし、今回の攻略記事では初期設定で攻略を進めているので、間違えないように！



◀パッドは左側と右側で、それぞれ変更が可能。遊びやすいようにチェンジだ。

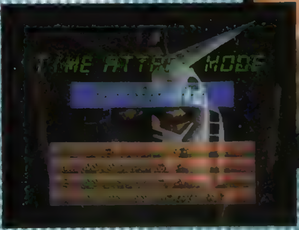
▶ウェポンインジケーターの並べ替えもできる。いろいろ変えてみよう。

▲その他難易度もイージー、ノーマル、ニュータイプの3段階から選択可能だ。

14の戦場を舞台にした新たなる戦いとは…

進撃ルートマップ

ステージ攻略にうつる前に、もう一度進撃ルートをおさらいしておこう。ストーリーモードでプレイしたときのステージ数は前作11に新しく3つを追加した全14ステージ。原作と同じルートで左に紹介したマップどおりに進撃していくぞ。またタイムアタックモード（以下T・A）でプレイするときも、この14ステージから選んでプレイすることになる。新しくなった14の戦場がキミの挑戦を待つ！



◀▲T・Aモードは、ストーリーモードでクリアしたステージなら自由に選択可

STAGE1 赤い彗星

TVアニメ版の第2話「ガンダム破壊命令」の戦いがモデルになっているステージ。量産型ザクとシャア専用ザクの2機がいきなり出現しているぞ。T・A：この2機を撃破するまでの時間を競うことになる。

STAGE2 大気圏突入

第5話「大気圏突入」が題材になっている。ホワイトベースを護衛しつつ、3機のザク＋シャア専用ザクと戦っていくのだ。ホワイトベースが撃破されるとゲームオーバーになる。T・A：すべての敵の撃破時間。

STAGE3 ガルマ散る

第10話「ガルマ散る」をモデルにした戦い。廃墟になっている街を舞台に量産型ザクや小型戦闘機のドップ、そしてボスのガウ攻撃空母と戦うのだ。T・A：すべての敵を撃破するまでの時間を競うことになるぞ。

STAGE4 灼熱の危機

第18話「灼熱のアッザム・リーダー」がモデルになっている戦いだ。ザコMSとしてザクやマゼラ・アタック、ボスにはアッザムが出現するぞ。T・A：ステージスタートからアッザムを撃破するまでの時間を競う。

STAGE5 砂塵の中の敵

第19話「ランバ・ラル特攻」が題材になっている砂漠での戦い。ミノフスキー粒子のためレーダーの性能はガタ落ちという悪条件の中で、ザクやグフとの激闘をくりひろげる。T・A：グフを撃破するまでの時間だ。

STAGE6 追撃トリプルドム

第24話「迫撃トリプルドム」がモデル。真っ暗闇の森林を舞台にした戦いで、敵は前作と同じく3機のドムだ。あのジェットストリームアタックもバキバキ仕掛けてくるぞ。T・A：3機のドムを撃破するまでの時間。

STAGE7 大西洋血に染めて

第28話「大西洋血に染めて」をモデルにした水中での激闘だ。敵はゴッグ、ズゴックのほか、ジオン軍の主力潜水艦ユーコンも出現。ボスはもちろんグラブロだ。T・A：すべての敵を撃破するまでの時間を競う。

STAGE8 ジャブローの攻防

第29話「ジャブローに散る！」と、第30話「小さな防衛戦」をモデルにした戦い。ジャブロー内のビル群の中で、アッガイとシャア専用ズゴックと戦う。T・A：シャア専用ズゴックの撃破タイム。

STAGE9 強行突破

第31話「ザンジバル追撃」と第32話「強行突破作戦」がモデルになってるステージ。巡洋艦ムサイとリック・ドム、さらにボスとしてビグロが出現する。T・A：ビグロを撃破するまでの時間を競う。

STAGE10 ソロモン攻略戦

第35話「ソロモン攻略戦」と第36話「恐怖！機動ビグ・ザム」が題材になっている。リック・ドムやムサイとの戦いのあとボスのビグザムが出現。T・A：ビグ・ザム撃破時のタイムを競うことになる。

STAGE11 謀略のテキサス

第37話「テキサスの攻防」がベースになっている戦い。ミノフスキー粒子が濃く、レーダーの性能が落ちる。ギャンの一騎打ちなので、ザコMSは登場しないぞ。T・A：ギャンの撃破タイム。

STAGE12 ニュータイプ シャリア・ブル

第39話「ニュータイプ、シャリア・ブル」をモデルにしたステージ。スタート直後からリック・ドム、ブラウ・ブロが襲いかかってくる。T・A：ブラウ・ブロを撃破するまでの時間。ザコが残っていてもOKだ。

STAGE13 光る宇宙

第41話「光る宇宙」がモデル。このステージにはシャア専用ゲルググとエルメスしか出現しないぞ。シャア専用ゲルググに一定量のダメージを与えるとクリアになる。T・A：ステージクリアまでの時間。

STAGE14 脱出

第43話「脱出」がモデルになっているラストステージだ。敵は量産型ゲルググとジオングだぞ。ジオングはステージスタート直後から出現している。T・A：ジオングの撃破タイムを競うことになるのだ。

戦術法

操作、攻撃法を応用して全14ステージの敵に挑め!

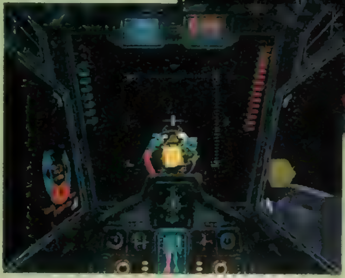
いよいよストーリーモードで展開する全14ステージの戦いを攻略しちゃうぜ。ここで紹介する攻略法は、タイムアタックモードで挑戦する場合にも使えるので、どちらのモードでプレイする場合にも役立つぞ。ちなみに難易度はノーマルモード設定だぞ。

STAGE1 ランク D 赤い彗星

ザコMS…MS-06F ザク×1機
ボスMS…MS-06S シャア専用ザク
支援MS…FF-X7 コア・ファイター

戦いの始まりは宇宙戦!難易度は低めの練習ステージだ

量産型ザクとシャア専用ザクを相手に戦うステージ。さすがに初めての戦いだけあって、難易度は超低め。敵の動きもそれほど速くないのでロックオンしてからライフルで攻撃すれば、ラクにクリアできるだろう。ここには特定の条件で出現するボスMSがいない。そのため、いきなりシャアを倒してもクリアすることができる。でもそれじゃアッという間なので、戦いを引き延ばしていろんな操作をためしてみよう。



◀▲量産型ザクなら、ライフルで1撃! ついに原作通りになったぜ。でもちょっと物足りない気が…(ワガママ!?)。ライフルが敵に避けられる場合はロックオンしたまま前進し、間合いをつめて攻撃しよう。前作をプレイした人ならば、アッという間にクリアできちゃうハズ。

ガンダム出撃!

STAGE2 ランク C 大気圏突入

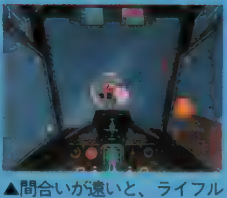
ザコMS…MS-06F ザク×3機
ボスMS…MS-06S シャア専用ザク
支援MS…ナシ

ホワイトベースが撃破されるとゲームオーバーになる

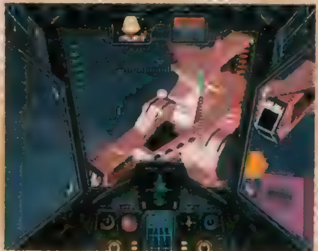
ここでの敗北条件は「ガンダムの体力がゼロになる」と「ホワイトベースが撃破される」の2つだ。戦闘開始直後から出現している2機のザクは、ガンダムではなくホワイトベースを狙ってくるぞ。もたもたしていると、ホワイトベースが撃破されてしまうので、手早くザクを撃破すること。

BOSS 動きの速さに惑わされるな

ザクを撃破すると出現するシャア専用ザクは、ガンダムを狙って攻撃してくるぞ。やはりロックオンしたままシャアに接近し、ライフルで攻撃しよう。

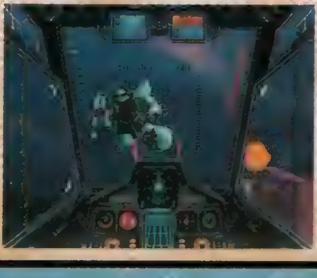


▲間合いが遠いと、ライフルは避けられてしまうので注意。



▲ホワイトベースに接近しすぎると激突しちゃうので、ほどほどに!

▼ザクはライフルで一撃で倒せる。このザクに手間取っていると……



◀ホワイトベース爆発! ゲームオーバーなのだ。コンティニューは無限だけどね…でもガックシ。

無事地球に降下できるか?

STAGE3 ランク B ガルマ散る

ザコMS…MS－06F ザク×2機
…小型戦闘機ドップ 複数
ボスMS…ガウ攻撃空母

初の地上戦!ドップ編隊は障害物の上に登って撃破していこう

序盤に出現する敵は量産型ザクが2機と複数のドップ。まずは2機のザクから片づけよう。ザクを倒したら操作法のところで紹介した「ジャンプで障害物の上に！」という動作を使いビルの上へ…。そこからドップを攻撃だ。

▲左は地上で、右が障害物の上でドップをロックオンしたものだ。上に登ったほうが見通しがよくなり、攻撃もしやすいぞ。

◀ザクはスタート直後からマシンガンを乱射してくる。シールドで確実に防御だ。

BOSS ガウの下で攻撃を避けろ

ガウが出現したらロックオン後、ライフルとバズーカで攻撃！ ガウは接近するとメガ粒子砲を撃ってくるので、接近されたらガウの真下に潜り込むこと。これで避けられるぞ。

▲◀まずはライフルとバズーカで攻撃。ガウが接近してきたら、前進ボタンを押してガウの真下に潜り込む。この繰り返しで倒せる。

クリアデモにはイセリナも登場

STAGE4 ランク B 灼熱の危機

ザコMS…MS－06F ザク 複数
…合体戦車マゼラアタック 複数
ボスMS…MAX－03 アッザム

ザコは相手にせず、司令塔の破壊を最優先に実行!

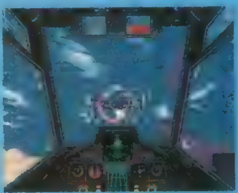
ザクやマゼラ・アタックをいつまでも相手にしていると、逆に大ダメージを受けてしまう。周囲にいる敵だけを片付け、司令塔を探そう。司令塔の破壊はアッザムの出現条件の1つになっているぞ。見つけて破壊し、できるだけ体力を温存してアッザムを待て！

▲あまり動き回ると見失うので注意。

◀マゼラ・アタックを攻撃しても砲台部分が必ず残る。面倒なヤツ！

BOSS リーダーはサーベルで斬れ!

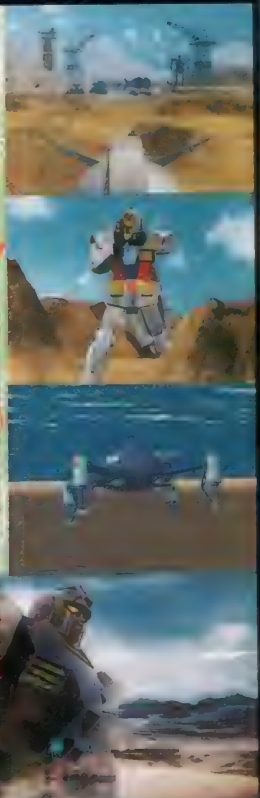
アッザムの武器はメガ粒子砲とリーダーだ。これらは接近して発射されるとモニターでは確認できず超やっかい！ そこで、まずアッザムが出現したらロックオンし、今度は後退しながらライフルとバズーカで攻撃する。これで敵の攻撃がかなり避けやすくなるぞ。



◀後退しながら攻撃！敵の行動をよく見よう。

◀リーダーに囲まれたら、あわてずにサーベルで斬る！ これで脱出することができるのだ。

ジオン軍の採掘基地を攻撃



STAGE5 ランク C

ザコMS…MS−06F　ザク×2機
ボスMS…MS−07B　グフ
支援MS…RX−77−1　ガンキャノン

砂塵の中の敵

ミノフスキー粒子のため レーダーの性能はガタ落ち 最悪な状態での戦いだ

砂漠での戦闘はさらに過酷！　なんとミノフスキー粒子の濃度が濃いため、敵がレーダーに映りにくいのだ。そのおかげで敵をロックオンすることもままならないぞ。ザコMSの2機のザクは、こんな悪条件の中でもバシバシ攻撃を仕掛けてくる。ここは支援MSのガンキャノンと力を合わせ、レーダーに頼らずに攻撃していこう。

◀カイ・シデンの乗るガンキャノンだが、なんとザクに体当たりしたり、キャノン砲を発射したりと果敢に攻撃してくれるぞ。でもやっぱりグフの出現で退却する。トホホ…！

BOSS

接近武器ヒートロッドに注意

グフは左手に内蔵したマシンガンをメインに、体当たりとヒートロッドでガンガン攻撃を仕掛けてくるぞ。攻撃するときは、まずシールドを構えて動きが止まるのを待つ。動きが止まったら、そこを狙ってバズーカを叩き込むのだ。

ヒートロッド！

◀グフのヒートロッドは、意外にリーチが長い。間合いが離れているからといって油断していると危険だ。

▶ピョンピョン跳ね回ったあと、攻撃する瞬間に動きを止めるぞ。

ランバラル砂漠に散る

STAGE6 ランク A

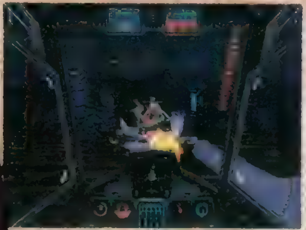
ザコMS…ナシ
ボスMS…MS−09　ドム×3機
支援MS…ナシ

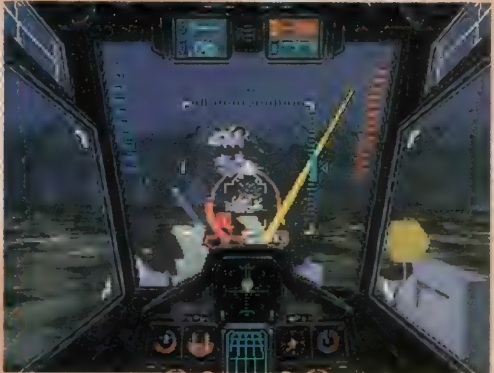
迫撃トリプルドム

レーダーで敵の動きをチェックしながら戦え！

最初の壁となるのは、やはりこのステージだろう。今回のドムは戦闘中にも、原作通りのジェットストリームアタックをバンバン仕掛けてくるぞ。まともに相手をしているとかなりキツイので、ここでは常に後退しながら攻撃していくこと。こうすれば敵に背後をつかれる心配はないぞ。接近戦はくれぐれも挑まないように！

◀油断していると高スピードで接近され背後をつかれる。常に後退しながら戦っていこう。





▲▶出た〜っ、必殺のジェットストリームアタック！　前方を走るドムの肩口から背後のドムがバズーカを発射してくるぞ。踏み台にするのはかなり難しそうだが…。

なんと驚愕シーンは3パターン！

ジェットストリームアタックがミディア輸送機を襲う

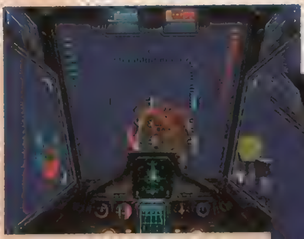
STAGE7 ランク C　大西洋血に染めて

ザコMS…MSM−03　ゴッグ×2機
…MSM−07　ズゴック×2機
…潜水艦ユーコン×1隻
ボスMS…MAM−07　グラブロ

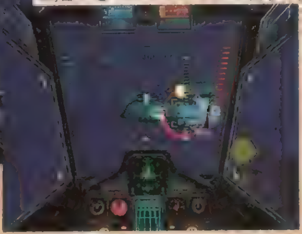
水陸両用のモビルスーツとの対決

意外とラクな水中戦 一気に突破するベシ

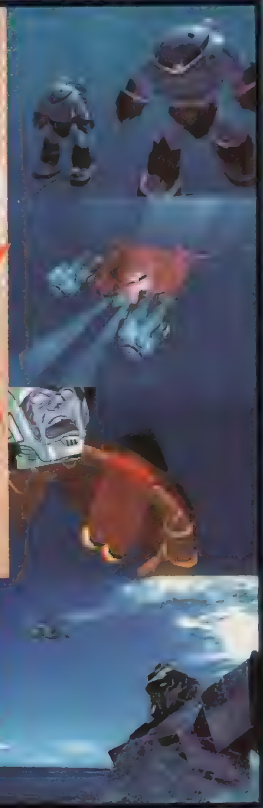
まず最初に注意しておきたいのが、このステージでの水平・垂直移動は禁物！　ということ。なぜなら敵の魚雷の誘導性能が高いため、避けたつもりでも喰らってしまうのだ。特にゴッグの魚雷は要注意。確実にシールドで防御しよう。



▶ゴッグとは対照的にズゴックはほとんど攻撃してこない。ロックオンして叩けば問題ないぞ。

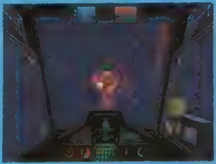


◀ゴッグはバシバシ魚雷を撃ってくる　多少のダメージは覚悟し、間合いをつめてライフルで攻撃だ。



BOSS 突進してきた所を狙い、連続攻撃だ!!

グラブロは積極的に攻撃してくるときと、そうでないときの差が激しい。おそらく長期戦になるので気長にかまえていこう。攻撃するときはライフルがベスト！　突進してきたところに連続でヒットさせればそれだけで勝てるぞ。敵の突進をじっくりと待とう。



◀横移動しているときに攻撃してもムダ。

◀突進してきたら、ライフルを連発！　数少ないチャンスを逃さずに撃破しちゃおう。

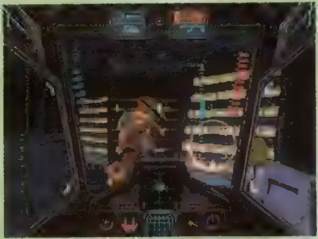
STAGE8 ランク B　ジャブローの攻防

ザコMS…MSM−04　ゴッグ×2機
ボスMS…MSM−07S　シャア専用ズゴック
支援MS…RGM−79　ジム

赤いズゴックが洞窟内を駆け抜ける

障害物を利用して 敵の攻撃を回避! 体力を温存しながら戦おう

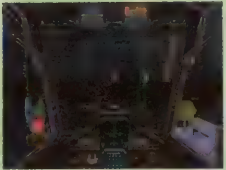
障害物の多いジャブローでの戦い。ザコMSのアッガイは、障害物を巧みに利用して攻撃してくるぞ。アッガイを攻撃するときは、水平移動を使って障害物の横へ回り込み、ロックオンしてから攻撃。手早く倒し、体力を温存してボスに挑もう。ボスのシャア専用ズゴックは手強いぞ。



◀障害物の横に回り込んで、アッガイを攻撃！　手早く倒そう。

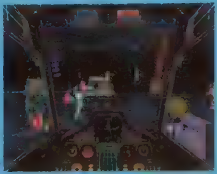
ジャンプは禁物

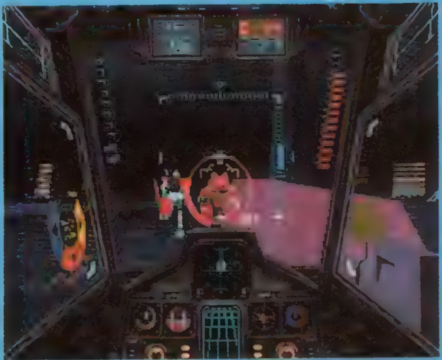
▶洞窟内という設定なので、天井がある。そのため、ジャンプをすると天井に頭をぶつけてしまうのだ。障害物の上に登る必要はないので、ムダなジャンプはやめよう。



BOSS ジムを利用し、攻撃を仕掛けよう

支援MSのジムはシャア専用ズゴックにガンガン向かっていくぞ。これを利用し、シャアがジムに気を取られているところを狙って攻撃を仕掛けるのだ。かなりの強敵なので、アッガイとの戦いで体力を消耗していると苦戦するだろう。





◀ジムをタテにして攻撃していけば、意外とあっさり倒せることもある。ジムしだい!?

STAGE9 ランク C

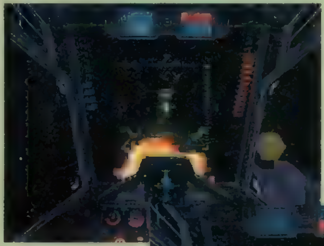
ザコMS…MS－R09 リック・ドム 複数
…宇宙巡洋艦ムサイ×3隻
ボスMS…MA－05 ビグロ
支援MS…FF－X7 コア・ブースター

強行突破

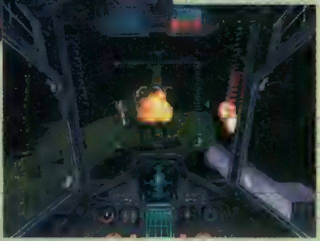
リック・ドムは無視して、3隻のムサイに集中攻撃

このステージでは3隻のムサイを撃破することがボスの出現条件になっている。そのためザコのリック・ドムをいくら倒しても時間のムダなのだ。ムサイは、割と広範囲に点在しているのでちょっと発見しづらいけど、急いで探し回って手早く撃破しちゃおう。

◀リック・ドムは近くにいるヤツだけを倒すこと。深追いすると囲まれ、思わぬ大ダメージを受ける場合もあるぞ。



◀ムサイに接近すると、ミサイルやメガ粒子砲を撃ってくる



▶ムサイを攻撃する場合、艦橋かエンジンを狙うと、与えるダメージがとてもデカイ！ よ～く狙って攻撃だ。

BOSS 距離に合わせて武器を選択

ボスのビグロが出現したら、少し離れたところからライフルで攻撃。または接近してきたところをサーベルで斬る！ どちらの戦法でもＯＫ。

キャメル艦隊の包囲網を突破せよ！

STAGE10 ランク B

ザコMS…MS－R09 リック・ドム 複数
…巡洋艦ムサイ 複数
ボスMS…MA－08 ビグ・ザム
支援MS…RGM－79 ジム

ソロモン攻略戦

ムサイ、リック・ドムを手早く撃破！ はやめにビグ・ザムを引きずり出せ

序盤戦でムサイとリック・ドムが出現。まずは最初にリック・ドムを倒そう。というのもムサイを先に狙うと、リック・ドムが邪魔をしてくるからだ。ある程度の数の敵を倒すとボスのビグ・ザムが出現するぞ。

◀まずはリック・ドムを攻撃。ライフルなら一発で倒せるので、ガンガン撃破していこう。

▶次にムサイだ。コイツは前のステージのものよりも積極的に攻撃してくるぞ。油断するな。

BOSS イベントの前後で、武器を変えて攻撃だ！

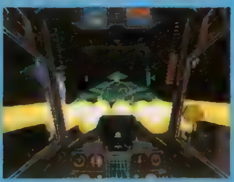
出現直後のビグ・ザムには、正面からのライフル攻撃が効かない。まずはバズーカで攻撃。もしくは、Ｉフィールドの効果がない背後からライフルで攻撃しよう。

イベント前

▲Ｉフィールドバリアがあるので、バズーカで攻撃だ。

▲ビグ・ザムにある程度ダメージをあたえるとスレッガーの特攻イベント発生！

イベント後



▲バリアが消滅！ ライフルでの攻撃も可能になるのだ。

ドズル中将戦死のシーンは壮絶！

STAGE11 ランク C

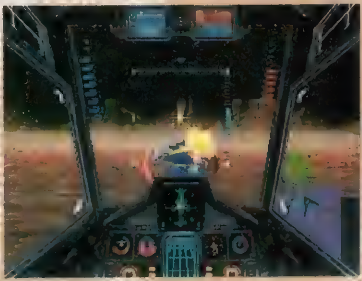
ザコMS…ナシ
ボスMS…MS-15 ギャン
支援MS…ナシ

謀略のテキサス

シールドの使い方がポイント! 攻撃のチャンスを逃すな

ギャンとの一騎打ちのみのステージだ。ここはミノフスキー粒子の濃度が濃いため、1度でも敵を見逃すと探すのに苦労する。しっかりロックオンして追跡だ。

◀ロックオンしたままシールドを構え、ジワジワ間合いをつめよう。



▶敵に接近したらライフルで攻撃!またシールド…。これを繰り返せ。

▲ギャンは、間合いが離れていると針ミサイル、接近するとビーム剣で攻撃してくるぞ。敵がビーム剣を構えて突進してきた場合は、こちらもサーベルで応戦するのがベストだ。ただし、攻撃→シールド→攻撃…という基本パターンは崩さないようにすること。着実にダメージを与えていこう。

マ・クベの謀略を打ち破れ!

STAGE12 ランク B

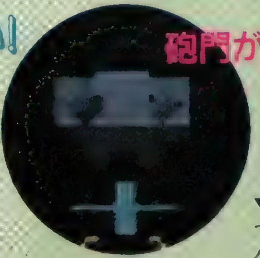
ザコMS…MS-R09 リック・ドム 複数
ボスMS…MAN-03 ブラウ・ブロ
支援MS…FF-X7B コア・ブースター

ニュータイプシャリア・ブル

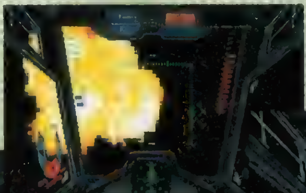
オールレンジ攻撃はかなり避けにくい! 本体を探して素早く決着をつけろ!!

スタート直後の敵はリック・ドムだけだが、一定時間経過するとブラウ・ブロも出撃してくるぞ。ブラウ・ブロのオールレンジ攻撃は、やはりすっごく避けにくい! 戦いが長引くと危険なので、ここはダメージ覚悟で戦いを進め、本体を探して一気に決着をつけること。的確な行動が要求されるぞ。

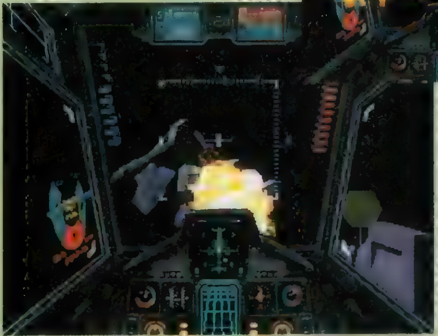
砲門が飛び回る



◀強力なビーム砲を備えた砲門。コイツが飛び回っているのがモニターでも確認できるぞ。



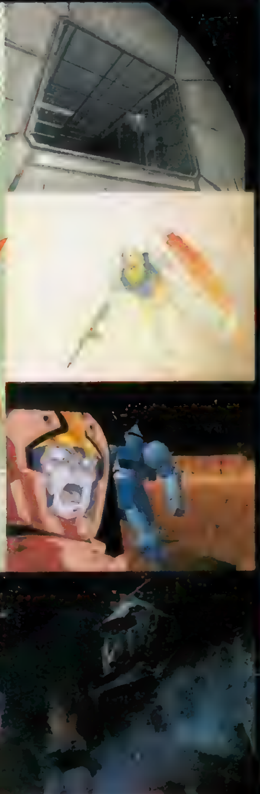
◀うぉ〜っ! 見えないところからガンガン攻撃してくるぜ。



◀リック・ドムはボスとの戦闘の邪魔をするヤツのみ倒す。その他は無視しよう。

▼なんとか本体を見つけてロックオン! バズーカ、ライフルで攻撃し、一気に勝負をつけるベシ。

ブラウ・ブロの出撃シーンでスタート



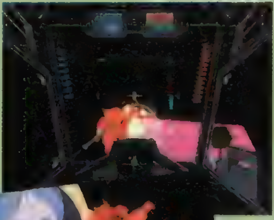
STAGE13 ランク A

ザコMS…ナシ
ボスMS…MAN−08 エルメス
MS−14S シャア専用ゲルググ
支援MS…ナシ

光る宇宙

エルメスかゲルググ。戦いやすい方を相手に…

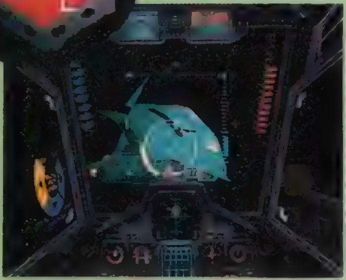
このステージの勝利条件は、シャア専用ゲルググとエルメスをあわせたダメージが一定数値を越えることだ。ステージ開始直後、フィールドにシャアの姿はない。少し離れた場所に隠れているのだ。開始直後に前進か後退をすればすぐに発見できるぞ。シャアとの戦闘では、水平移動は禁物。ロックオン後は移動せず、その場で見据えて攻撃していこう。敵の攻撃はシールドで防御するぞ。



◀シャアには、攻撃したらシールドでガード。そしてまた攻撃…のパターンで攻めろ！

ピットが超やっかい！

◀今回のビットはすっごく大きく描かれているぞ。そのため攻撃されるときの恐怖もアップしている。



▶エルメスの方が機体が大きいので当てやすいかも。

▲シャアのゲルググとエルメスに一定のダメージを与えるとイベントが発生する。

ララァとの会話も完全再現！

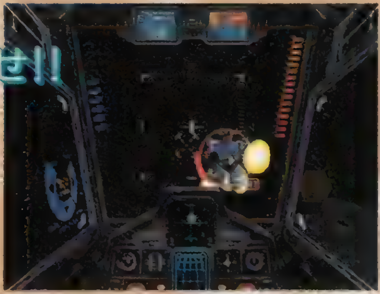
STAGE14 ランク A

ザコMS…MS−14A ゲルググ 複数
ボスMS…MAN−02 ジオング
支援MS…RGM−79 ジム 複数

脱出

ア・バオア・クーでの最終決戦！ ザコにはかまわずジオングを探せ!!

いよいよ最終ステージ、ア・バオア・クーでの最終決戦だ。戦闘開始の直後、いきなりジオングが確認できるぞ。前進してすかさずロックオンしてしまおう。ロックオンしたら、水平移動しつつバズーカ、もしくはライフルを準備。ジオングは「上下に移動→口からメガ粒子砲→上下に移動→…」というパターンで行動している。攻撃のチャンスは、メガ粒子砲を撃った後。そのときに間合いをつめて攻撃すればバッチリ決まるぞ。エンディングは目前だ。



◀ジオングをロックオンしたら水平移動。メガ粒子砲を避けたら急接近。

◀このくらいまでジオングとの間合いをつめれば、こちらの攻撃が当たる。その後は再び水平移動だ。

◀戦闘開始の直後。前進しジオングに接近したらロックオンボタンを押そう。

新たなエンディングに乞うご期待！

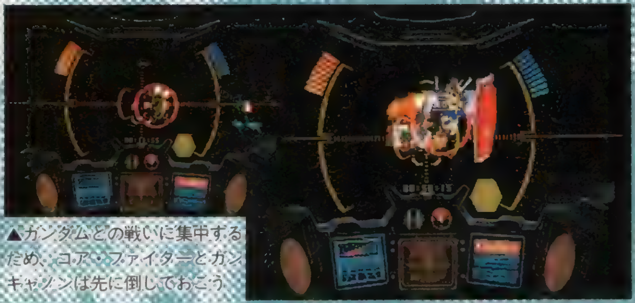
VS連邦軍モードでガンダムを倒せ!

ザク、ゲルググ、ジオングにの3機について、それぞれの戦い方や攻撃法を徹底解説だ。ガンダムをバッチリ仕留めちゃおう!

シャア専用ザク

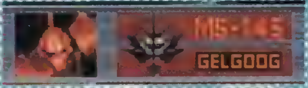
マシンガンを連射して立ち向かえ!

序盤のザコはコア・ファイターとガンキャノンが各1機ずつ。このどちらか一方を撃破するとガンダムが出現するぞ。確実にガンダムをロックオンしたら、水平移動をしながら前進する。そして間合いをつめたらマシンガンを撃ちまくるのだ。耐久力はあるが意外とあっさり倒せるぞ。



▲ガンダムとの戦いに集中するため、コア・ファイターとガンキャノンは先に倒しておこう

◀マシンガンは無制限で撃ちまくれる。敵の攻撃を水平移動で避けて攻撃

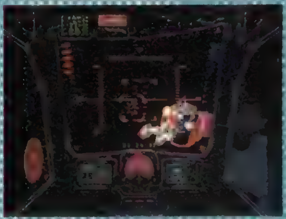


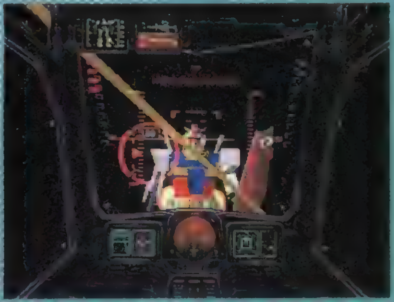
シャア専用ゲルググ

シールドが使えるので楽に戦える

ここには味方の支援機としてリック・ドムが登場するぞ。ジムとガンキャノンを数機撃破するとガンダムが現れる。やはりロックオン後、水平移動しながら接近しよう。ある程度間合いをつめたら停止し、なぎなたを準備。そこで水平移動しつつ、確実に斬りつけていこう。

▼▶接近して水平移動をしていると、ガンダムが突撃してくる。そこを狙って、なぎなたで攻撃するのだ





ジオング

敵との間合いを離し、メガ粒子砲で攻撃

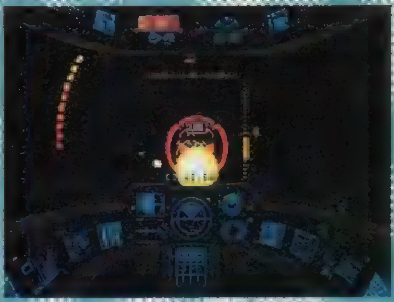
敵としてジムとガンキャノン。味方支援機としてリック・ドムが登場するぞ。一定数の敵を倒すとガンダムが出現する。ここでのガンダムは積極的に接近戦を仕掛けてくるぞ。接近されると大ピンチなのである程度距離をとり、そこからメガ粒子砲で攻撃しよう。

▲ガンダムは、接近したのち体当たりやサーベルで攻撃してくる。ジオングにはシールドがないので、水平移動で避けよう。上手くガンダムとの間合いを調節し、口からのビームを連射だ

メガ粒子砲を使った攻撃法

ジオングにはメガ粒子砲が口×1、腰×2、左腕×5、右腕×5と、合計13門装備されていて、攻撃ボタンを離していると口→腰→左腕→右腕の順にエネルギーが溜まるぞ。そして攻撃ボタンを押すと溜まった部分の砲門から一斉に発射されるのだ。単発でも発射可能だが、数多く溜めてから発射したほうが広範囲を攻撃することができるようになる。

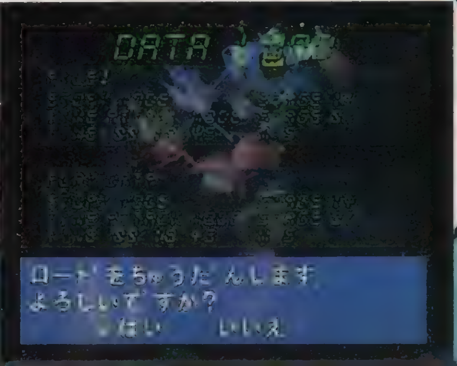
◀4つの部分にエネルギーが溜まるまで約10秒!すべて溜めなくても攻撃ボタンを押せば、いつでも発射することができる



▲口からのビームだけは連射可能!これが意外に強い。バンバン連射し、絶対に接近を許すな

メモリーカードに記録を残せ

最初にも紹介したように「Ver.2.0」はメモリーカード対応になっているぞ。記録できるのは、進行ステージのデータ、そしてタイムアタックモードとVS連邦軍モードのクリアタイムの3つ。クリアタイムに関しては、それぞれのステージのタイムを別々に記録しておくことができるようになっているぞ。近いうちに「タイム&スコアアタック」のコーナーで取り上げられるので、じゃんじゃんハイスコアを叩き出し、記録を残しておこう。



注)ジオングはノーマルモード以上をクリアしないと使用可能にならない。

『ぱずるだま』が、もっとうまくなりたい人、どーにもアイツに勝てない人に、プラスαをおくる!

進め!対戦ぱずるだま

A・PZG

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

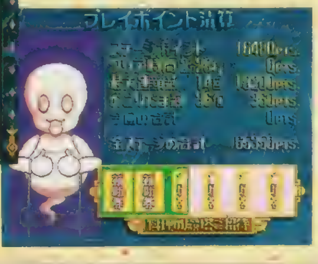
今回の攻略は、とりあえずある程度の連鎖は自力で組める、ってあたりの腕前の人をメインターゲットに、手先のテクニックよりも思考性の部分で1歩リードする、というのがテーマです。やっぱ「ぱずるだま」は、戦略性がポイントですから。ところで、さっき思いついたジョークを1つ。「まるたま町出身の声優は?」「まるたまり」(〝ごめんなさい反省してます〟TAC☆)

ボスキャラから『ころがしだま』までぜんぶまとめて大攻略!

こだま・おおだまを使い分けて、相手からの攻撃も連鎖に利用するのが『ぱずるだま』の基本。まあ、そこんとこは先月号の「はじめて物語」を読んでいただくとして、今回は、もうちょっと先の段階へ進みたい人のための攻略をおおくりするぞ。それじゃ、まずは相変わらず凶悪に強いボスキャラの紹介から…。

▲相手キャラの攻撃パターンに対応した積み方で、送られたこだまで大連鎖を決めるのだ!

▼練習モードでも、3人以内に補助券を集めきればボスと戦えるぞ。



◀2P対戦では、自分でも連鎖を組めるようにならないと、勝利はない。

"料理の殿塔"で待ちかまえるボスキャラたち!!

1F 中華の巨匠 珍 宝菜

最初の"中華の間〜白帝楼〜"で待つのが、「炎の哲人」「広東からの使者」と呼ばれるこの人。攻撃パターンは、青・青・赤っていう具合に、2つおきに別の色をはさんだ縦列を、左から3列目と6列目から始めて左へと埋めていくというものだ。連鎖のアニメーションでは、なぜか顔がブタになる!?

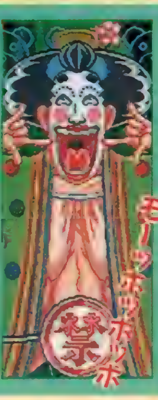
◀最後に残る2つの列から反撃できるか。

2F 和の哲人 哲人市場

かつては、和食の世界に市場あり、とまでいわれた日本料理の哲人。元ネタの人は、残念ながら引退してしまったが、こちらは健在。この料理の殿塔で、総料理長をつとめているのだ。ナナメに色をずらしたこだまを中央4列にまとめて降らせ、最後に左右の端を埋める。連鎖のセリフも哲人にふさわしいぞ。

◀イッキにフィールドが埋められる。

3F トノサマの妻 奥方様



前作の最終ボスだった、まるたま城の殿様の奥方が登場! 超美食アカデミー主宰である彼女(…?)は、美食家のうえに大食漢としても有名で、そのあまりの食いっぷりから"ダンプカー"の異名をとるほどらしい。攻撃パターンは、大月先生の色をバラバラにしたような、上下からの同時攻撃なのだ。

◀連鎖を送ってくる量も、並みじゃない。

最上階 料理の殿塔支配人 販田裏

市場を倒すまでにコンティニューしていると、会うことのできない、このゲームの真の最終ボス。日本の美食を陰から支配する、日本裏料理会の会長にして、まるたま城料理の殿塔支配人。沢田まゆのパターンを凶悪にしたような、色がバラバラのこだまを左右の端列から1列ずつ降らせる攻撃パターンだ。

◀まさに、真のボスにふさわしい強敵。

 ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ジャンル	A・PZG	価格	¥4,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	3月1日(発売中)		

凶悪な攻撃パターンのボスに勝つためには!?

前作と同様、ボスキャラたちが連鎖で送ってくるこだまのパターンはプレイヤーキャラと違って、とても反撃に利用することのできそうにないモノばかり。しかもボスだけあって、その攻撃の速さと量もハンパではないぞ。これに対抗するには、どうしても3～4連鎖くらいはそれなりのスピードで出せることが必要になる。しかも相手の攻撃が速いから、基本的な積み方だけでなく、即興でいろんなパターンの連鎖を組めるようにならないといけないぞ。そして、ムチャな攻撃パターンに対応するためには、送られたこだまに合わせて少しでも同じ色を乗せるようにしていくこと。珍と市場に対しては、下で紹介している反撃パターンもいちおう可能だ。

▲送られたこだまを、少しずつでも処理していけば、道が開けることもあるぞ。

◀こうなったら、もうどうにもならない。基本は先手必勝で、ペースをつかむのが理想。

いちおう反撃も可能だが…

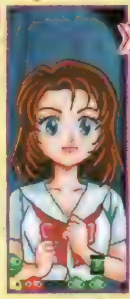
VS.珍

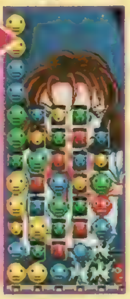
1列ずつを見ると、かなり厳しいが、全体を見ると、はさまっている1色が右隣の列にある。左のほうから2つ連続している色を消せば、右へと連鎖が進む。最後に埋まる1＆4列目がカギだ。

◀▶送られたたまが、ある程度つまったところが狙い目。

VS.市場

地道に消していく以外どうしようもなさそうに見えるが、右下に仕掛けを作っておいて降らされたこだまをうまくくずせば、なんと色がキレイに横にそろう。端の列が埋められるまでが勝負。



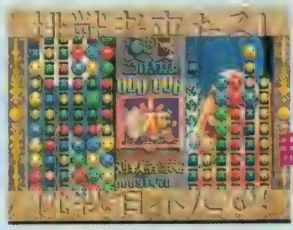


◀▶右下にこういう形で、3つ消せるようにして置く。

真のボス服田裏に会う方法

料理の殿堂でのボス戦は3人との対戦で、2人目の市場を倒すまでにコンティニューしていると、3人目は奥方様になる。服田裏と戦うには、1回も負けずに市場までのキャラを倒せばいいのだ。対戦はカウントされないから、負けそうになったら2Pから乱入するという手は有効だぞ。

▲ノーコンティニューで市場に勝てば、3人目のボスキャラが服田裏になるのだ。



◀2Pを乱入させて対戦に勝てば、コンティニューにはならない。これでボス戦を勝ち抜こう。

なんと! 3人のボスが使える!!

とかなんとか言っているうちに、なんと、このボスキャラのうち、珍・市場・奥方様の3人をプレイヤーキャラとして使う方法が発見されてしまったぞ。

彼らを使うことができるのは、2P対戦のときだけ。やり方は、2Pモードのキャラ選択画面で、右下にある"?"にカーソルを合わせて、スタートボタンを押したまま、使いたいキャラのコマンドを入力しよう。

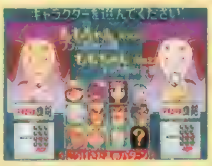
珍……上上下下左右左右×○
市場……下下上上右左右左○×
奥方様…○×右左右左下下上上

でも、使うときは対戦相手との合意の上でないと、友だちをなくすかも…。

▲だれがどう見てもアヤしい"?"。スタートボタンを押しっぱなしでコマンド入力だ。

なんといってもプレイヤー対戦が熱い!!

プレイヤーどうしの対戦では、攻撃のタイミングもポイントになるので、自分のキャラの攻撃の特徴も、ちゃんと理解しておこう。下の解説は「自分がそのキャラを使うとき」のポイントだぞ。



◀対戦でいちばん熱いのは、腕の勝負になる同キャラ対戦だ。

使用キャラ別ワンポイント解説

【まこりん】

超弱キャラ…のはずなんだけど、2～3連鎖以上の連続攻撃を出せる人が使うと、意外にいやらしい攻撃となる。パラパラと降らせて、相手フィールドを半分くらい埋めてから大連鎖だ。

【ペンクロー】

こいつを使うときは、5～6連鎖を送ってから、攻撃の手が止まってしまうのがいちばんヤバイ。攻撃を始めたら、イッキに勝負をかけること。相手の右端の列さえ埋めればイタダキだ。

【沢田まゆ】

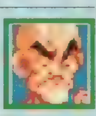
このキャラのパターンも、中央の列が最後まで埋まらないので、それなりの量を送ってからの反撃が恐い。相手の攻撃を利用した大連鎖で、反撃の間をあたえずに勝負をつけたい。

【あたぼう】

強いんだけど、適切に対処されてしまった場合の反撃が恐い。そんなときは、ある程度送ってから、相手が反撃しようとしてこだまの上に半端なたまを置いたところに追加の攻撃をしよう。

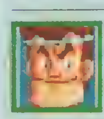
【キョーちゃん】

相手の手作りをジャマすることが、ほとんどできない。大連鎖でも小連鎖でもいいから、とにかくスピード重視で攻撃しまくるしかない。あとはやっぱり反撃を狙う戦法が頼り。



【リョウ】

大連鎖だろうが、小連鎖の連続だろうが、どんな戦い方でも安定した強さを発揮する。ただし、くいだまをうまく使われると危険なので、やはり攻撃し始めたらイッキにいきたい。



【政】

「てきとうに送っておいて、相手のハンパな反撃を利用して連鎖」がやりやすいキャラだ。相手のフィールドが、左端の1列だけ残っている状態がいちばん危険。早い詰めが重要だ。

【大月先生】

まずは大量に送っておいて、そこに縦穴を掘って連鎖しようとしているところに、小連鎖の連続でいやがらせ、というのが理想的。くいだまが恐いが、これは“運”だとあきらめよう。

【チェリー】

この人も、反撃されやすいタイプの1人。ただ、反撃が大連鎖になるのは、かなり上まで埋めて、両端だけが残る状態になってからなので、そこでもうひと押しできればOK。

【シェイ・シェイ】

こいつの攻撃は、送られたら反撃しないのが難しいくらい弱い。相手にハンパな反撃をさせて、大連鎖を返すしかない。最弱の座は不動なので、こいつで勝てたら自信を持ってよし。

【ももちゃん】

これまた、ちゃんと反撃ができる人が相手だと、どうにもならないタイプ。はじめは少しずつ送っておいて、相手が反撃しようとしたところに、大きめの連鎖でペースをくずしてやろう。

これが対戦のかけひきだ!!

ここで実際の対戦のリプレイを見てみよう。対戦のかけひきの基本は、相手が攻撃してくるのを待つか、先制攻撃で相手の連鎖の仕掛けをつぶすか。相手が手を出してこないなら、自力で大連鎖を組むことも考えよう。

例 1

1 ◀1Pが連鎖を狙って積む。

2 ▶2Pのいやがらせ小連鎖。

3 ◀ところが1Pはこれを逆用…。

4 ▶…さらに反撃して1Pの勝ち。

例 2

1 ◀たがいに手が出せない。

2 ▶2Pから、ちょっと攻撃。

3 ◀1Pが反撃を狙うが…。

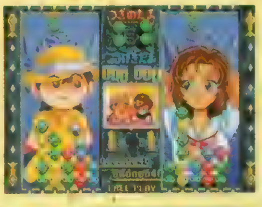
4 ▶その前に、追加攻撃が!

テクニックをみがいて大連鎖をキメちゃえ!!

まだまだあるぞ!! 実戦テクニック!!

いろんな積み方を身につけよう

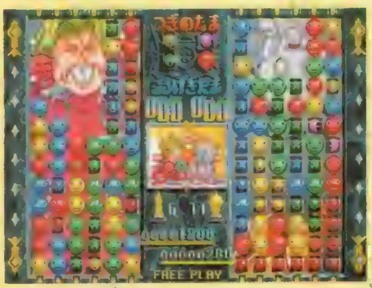
落ちモノに強いヤツは、どんな状況からでも連鎖を作れるもの。そうなるためには、どれだけ多くの積み方のパターンが頭の中にあるかがポイントなのだ。


◀このタイプの連鎖が、基本中の基本。

◀"はさみ込み"連鎖を、さらに広げたもの。折り返しによる自力大連鎖に使える。

◀より簡単な、こだまを使ったタテ連鎖。リョウや大月先生への反撃の仕掛けに。

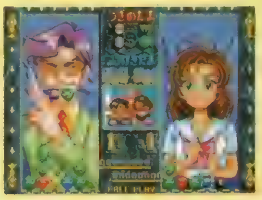
◀ももちゃんの攻撃だまのような形を自分で積む。形がわかりやすいのがイイ。


▲1P側が大連鎖を組んでいる。これで何連鎖になるかわかるかな？

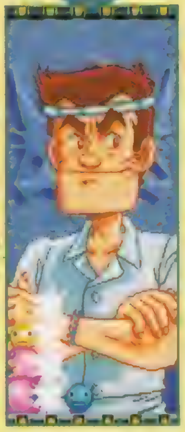
▲3列だけで連鎖を組めれば、ももちゃんやあたぼうに対処しながら、連鎖も用意できる。

くいだま活用法

『進め！』になって追加されたたまの中でも、いちばんわかりにくいのが、この"くいだま"。うかつな場所に置くと、連鎖するはずのたまを食われちゃったり、穴を掘らせようと思ったのに途中で止まったり。くいだまをうまく使うには、置くときの口の向きに注意すること。動き出したくいだまは、他のくいだまや壁、消えている途中のおおだまにつき当たると、そこで止まってしまうことも覚えておこう。


◀置く前の回転で、口の向きを変えられるぞ。

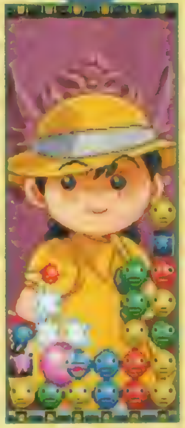
不要なときは…


▲何も食ってほしくないときは、口を壁や何もないほうに向ける。

タテ穴掘り

▲ピンチのときの穴掘りが、くいだまの最も有効な使いみちだ。

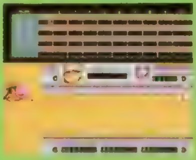
連鎖に利用


▲くいだまの動きを計算できれば、連鎖に組み込むことも可能。

オマケを超えたおもしろさ!?『ころがしだま』でも対戦だ！

人数を集めて対戦すれば、かなり盛り上がること間違いなしのオマケゲーム。振れているバーをタイミングよく止めた後、キャラがボールを投げるまでの間に、✚キーの上下でボールに回転をかけて曲げることができる。これがなかなか重要で、バーを止めるタイミングが多少ずれても、ここで調整できるし、曲がり方を制御できれば、難しい位置のピンだってバッチリとることができるのだ。ぜひ、プレイしてみよう。

▲重い玉のほうが、多くのピンを倒しやすい。

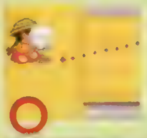

▲こんなときは、スピードを落として慎重に狙え。

▶1ピンの横がストライク狙いの標的。

▼狙って出すこともできる？

ボール選びが重要なのだ！

バーの振れる幅は、ボールとキャラの相性によって変わる。もちろん、振れ幅の少ないほうが、狙いをラクにつけられるのだ。



◀玉の相性が合えばこれだけ。

◀選択が悪いとこんなに振れる。

相性のいいボールは？

まこりん	C	リョウ	A	ももちゃん	C
ペンクロー	B	政	A	珍	A
沢田まゆ	B	大月先生	B	市場	B
あたぼう	C	チェリー	B	奥方様	B
キョーちゃん	A	シェイ・シェイ	C	服田裏	A

※A=重、B=中、C=軽

あの名作STG『グラディウス』と『グラディウスII』を1枚のCDにカップリング。
これをプレイせずしてSTGの歴史は語れない!

グラディウス DELUXE PACK デラックスパック

STG

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

グラディウス」の頃、ゲーセンでバイトしててバブルシステム立ち上げ時の「コナミモーニングミュージック」は、よく聞いていました。このPS版にも入ってるので、それだけで買いって感じ PSオリジナルのオープニング・エンディング曲はあのお方たちが担当しているので、コナミGMのファンもチェック。でもサウンドテストぐらいつけるべきだよな〜。（新10倍ラーズ18世）

愛すればこそ、プレイの数だけ

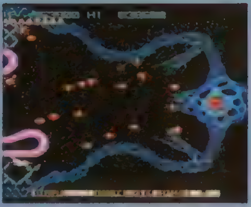
ボス安全地帯の弱気なプレイと強気なプレイ

弱気とは 初心者にも簡単

ボスが自爆するまで安全地帯で待つ、いわゆる「自爆待ち」。初心者でも簡単に入ることができる安全地帯を紹介するぞ。

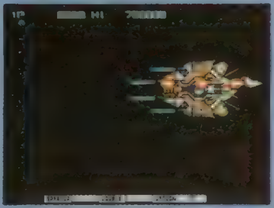
6面ボス 『グラディウス』

普通はダブルとオプションを装備して点稼ぎをするんだけど、やられた後の復活時ではちょっと危険。そんなときはココで待とう また上の青い壁（当たり判定がない）に張りつく安全地帯もある。



◀このボスは残機を増やせる絶好のカモなんだけど

ビッグコア 『グラディウスII』



▶「沙羅曼蛇」の最終面にも、ビッグコアの裏に入る安全地帯がありました

フルサイズモードのときのみの安全地帯。アーケードサイズのときは使えないので注意。オプションを横に並べれば、誰にでも倒せてしまう。でも2個以上なければ、コアに届かないぞ。

ビッグコアMK-II 『グラディウスII』

復活後すぐにはまともに戦うのが不可能なコイツ。初心者の人や2周目以降の撃ち返し弾が怖い人は迷わずココでしょう。ちなみにあの有名な安全地帯は後で紹介してるので、そちらもどうぞ。

◀この場所でもなかなか見応えがあります。

番外編 火山 『グラディウス』

上の壁には当たり判定がないことを利用した安全地帯。復活時に最適。

◀残機表示で隠れているけど、左上にいます。

強気とは 上級者なら当然

条件が厳しく、位置合わせも難しい安全地帯。コンティニュー設定ができるので、失敗しても何度も挑戦してみよう。

クリスタルコア 『グラディウスII』

攻略的要素に乏しい、ギャラリー受けを狙った安全地帯の1つ。正面にレーザーを撃たれる前に倒さなければならないので、スリル満点。しかもオプションの置き方をミスったら終わってしまうという点でも、大道芸と呼べる。オプション4つがベストだけど、3つでも5速なら可能だ。

▲ボスの移動に合わせて、オプションをうまく誘導するテクニックも必要なのだ。

フェニックス 『グラディウスII』

この2つの安全地帯もギャラリー受けを狙ったもの。しかもプレイヤー自身も楽しむことができるので、一度は試してみよう。といっても合わせ方については、厳密にココと限定できない曖昧な場所。とりあえずこんなところにもある、という感じで受け取ってもらえれば幸いです。

◀PC版にも似たような安全地帯が数カ所存在したけど、このPS版では背景の星がランダムに流れるため、非常に合わせづらい。正確な場所は現時点では言えないが、スゴイものが見られるのは確か。

▶ココも上の写真と同じく、この辺り。目の前までボスが迫ってくるし、青い炎もこれ以上はない完璧な場所で避けることができる。でも自爆直後の青い炎だけは、自力で避けてください（笑）。

C 1985, 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

シャンル	STG	価格	¥5 800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月29日(発売中)		

グラディウス
デラックスパック

次に望まれるPACKシリーズは?

『Ⅲ』はまたの機会ということで、次は、MSXの『2』と『エピソードⅡ』をカップリングしてもらいましょう。これなら完全移植でなくても大丈夫だし(どういう意味?)、『グラ』のサイドストーリーとしての資料的価値もある。また『曼蛇』パックで、『曼蛇』と『ライフフォース』も要望が多い。『曼蛇2』? いや〜、それもまた別の機会で…(オイⅡ)。

◀『エピソードⅡ』。ストロボアクションな動きが笑えるクラブ・ウォーロック

伝説が生まれる!!

全国のプレイヤーによって、攻略し尽くされた感がある『グラディウス』シリーズ。今月は伝説と化した数々の名プレイを再現。当時のプレイヤーは懐かしさを、新たなプレイヤーは発見を感じてほしい。

数々の名プレイヤーによって生まれた伝統芸!!

グラディウス

ここで紹介しているのは、安全地帯と復活パターン。芸というより攻略テクニックではあるけど、他に「ザブよけ」「レーザーワインダー」「腹撃ち」などもあった。

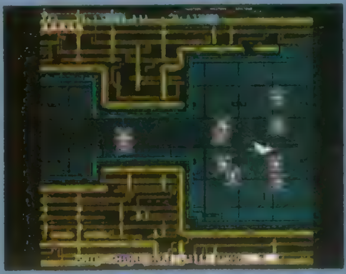
3面・ファランクス

◀ここではダブルとオプション装備で倒すことが可能

4面・アイアンメイデン

◀復活時に使える有名な安全地帯 2周目以降は、テクニックが必要

最終面・復活パターン



◀あまりにも美しいパターン この後がもっとスゴイけどね。

グラディウスⅡ

攻略以外の楽しさを与えてくれた『グラⅡ』は、やはり偉大なSTGだ。大道芸は、クリアすることだけがゲームの遊び方ではないことを教えてくれる。

1面・太陽抜け

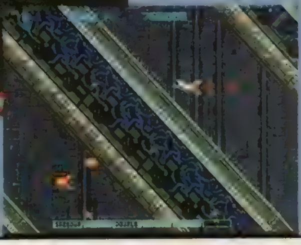
1面の後半に配置してある小太陽は、5速とフォースフィールドを装備していると抜けられる。もちろんフォースフィールドは、1度もダメージを受けていない完全な状態のときだ。これはPC版ではできなかった芸。応用として、『パロ』シリーズでも、ツインビーのバリア装備で壁抜けができる

◀これを知っていた人は、やっぱりやってみたでしょ?

4、6面・壁抜け

ファンならおそらく1度はやったことがある壁抜け。これもある程度のスピードとフォースフィールドが必要だ。シールドの張り替えで壁抜けを使うと、なんだかかっこよく見えてしまう点がポイント高し。

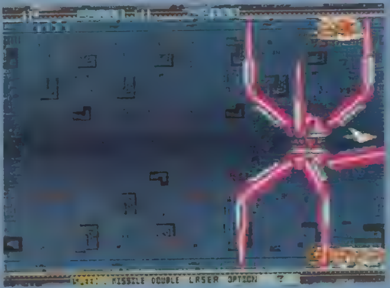
◀フォースフィールドがはがれる「カーン」という音が気持ちいい これが「ブリッ」って音だったら誰もしない



▶普通にプレイするより、こんなプレイに走った方が楽しい。

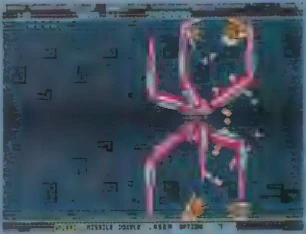
最終面・チャンチャン避け

中ボスのクラブの避け方の1つ。アーケードに比べれば、足の上げ下げが甘い(たぶん)ので比較的簡単に避けることができる。復活時は迷わずコレ。



◀0速より1速の方がやりやすいかも。その場合、もちろん保険カプセルは忘れないように取っておこう

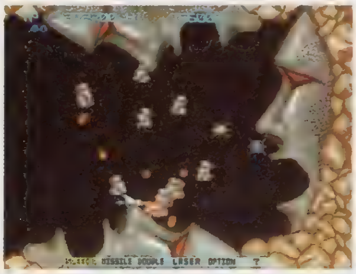
クラブ避けの別パターン



▶チャンチャン避けではないパターンの一例

『グラディウスⅡ』は、安全地帯の大入袋!!

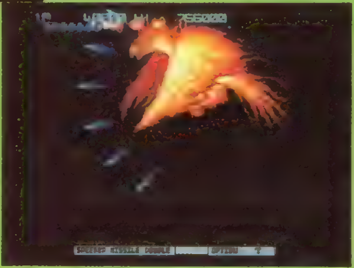
『グラⅡ』を攻略するうえで避けて通れないのが、安全地帯である。なにしろそれだけで2ページ（前ページも合わせればそれ以上）も作れちゃうんだから、ライターにとっては非常にありがたいソフトだったりします。でもほとんど有名な安全地帯ばかり。マニアの人には物足りないとは思うけど、『グラⅡ』安全地帯カタログとして活用してみてください。



◀安全地帯を使うかどうかは、プレイヤーの自由。復活時は使ったほうがいいのもあるけどね。

STAGE 1 フェニックス　私はコレで弱気と言われた

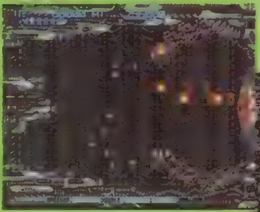
ここでボスを待ち受けていた私。それを見た「がんの字」（がんこなライター）は耳元でボソッと一言。「…弱気」。人前では、正々堂々と戦いましょう。



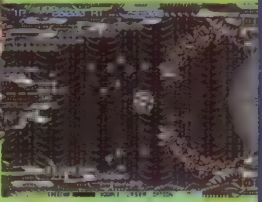
◀オプションが2つあれば、速攻撃破。素早く倒すと鮮やかなプレイ、倒せないとヘッポコプレイ。

STAGE 2 ビッグアイ　安心できない安全地帯

左の写真は、3速でオプション4つ、または4速でオプション3つ以上の場合に有効。右は復活の場合。でもミサイルの弾切れ時に死ぬこともあるので注意。



▲見た目は美しいけど、実はけっこうムズイかも。



▼とにかくミサイルの弾切れが怖い。でもデカイ目玉が見れる特典つきの場所

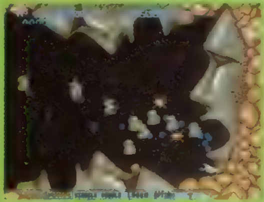
STAGE 3 クリスタルコア　有名すぎて恥ずかしい

自分でプレイすると「美しい」と思うクセに、誰かがプレイしてるのを見ると「弱気」と思ってしまうワガママな安全地帯。実際、紹介するのも今となっては、すごく恥ずかしい。

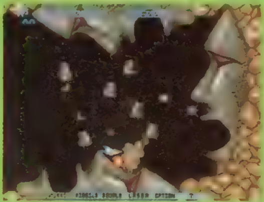
◀出現時の中央ラインに合わせるのが基本だけど、なんとなく突っ込めばハマッてしまうこともある。

STAGE 5 ビッグモアイ　当たり判定の秘密

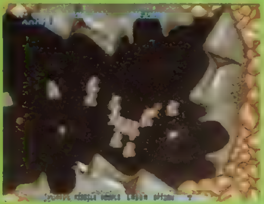
モアイの鼻とアゴには、当たり判定がない部分がある。この見た目と実際の当たり判定が違う点は、「グラⅡ」に限らず、コナミSTG＆ACTの大きな特徴。これがあるからこそ、プレイするたびに新たな発見と伝説的なプレイが生まれるのだ。



▲ボスが自爆する前に、ここから逃げないと確実に死にます。



▲ここと鼻の上も安全地帯。プチモアイが迫ってくるが大丈夫

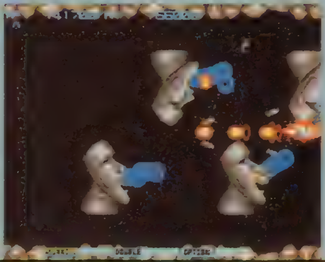


▲2周目以降も使える。自爆後のスクロールで死なないように。

▲正面モアイのアゴが大丈夫なら、やっぱりここもね。

4番装備による中ボス安全地帯

自機セレクト画面で上から4番目。リップルと2ウェイの装備タイプでは、この中ボスで安全地帯が存在する。写真を見てのとおりの場所だけど、具体的には復活時の自機出現ライン。イオンリングを撃ちまくって稼げるぞ。



◀ここの攻略法は、モアイの間を抜けたり、首の下をくぐったりと、プレイヤーによってさまざまなやり方がある。

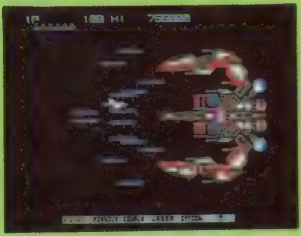
怒りモアイによる点稼ぎプレイ

それぞれのモアイの口に7発撃ち込むと、怒りモードになりプチモアイをガンガン吐いてくる。そしてプチモアイにプチリングを多く吐かせるために左上で撃ちまくるという方法。オプション間を縮めてひたすら撃つべし。

▶3体のうち2体を怒りモードにすると、このぐらいの数になる。上のモアイを怒らせるのはかなり難しいぞ。

STAGE 6 ビッグコアMK-Ⅱ 定番中の定番

ボス出現時のハサミの先端の赤いラインに合わせればOK。このボスとの対戦中はカプセルが出ないのでここに入った方が無難。実際、0速でコイツに勝てるとは思えないし。2周目以降は、もちろん撃ち返しあり。



◀合わせる位置が少しズレると、レーザーが当たることがあるので注意しよう。

STAGE 7 ビッグコア 「ハメ」もCOMには許される

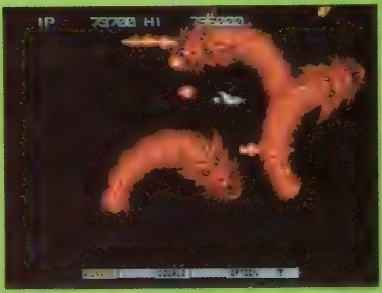
「ハメ」。このダークな響きもCOM相手にはOKだ。クリスタルコア、MK—Ⅱ、そしてコイツ、コアな奴らには「ハメ」である。

▲ハマったからといって、シャッターを壊すと撃ち返し弾の洗礼がある。実はけっこう忘れがち…なわけないか？

◀画面下でもハメられる。でも自爆まで待つのって、ちょっとタイクツ。

STAGE 7 ドラゴン 魔龍陣グルグル

自機を巻かせて倒すのが普通だけど、まったく攻撃しないでそのまま待ってみよう。ドラゴンが3体に分裂した後もそのまま自機の回りをグルグルと回り続けるのだ。ぜひ試してみよう。



◀写真の位置ではドラゴンの炎に当たることがあるが、巻かせる場所によっては完全に安全地帯となる

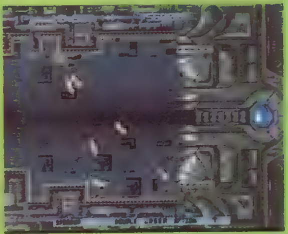
STAGE 7 カバードコア ここに入るにはコツがいる

ここではオフションを張って倒すことができるが、それって大道芸に近いもので、普通は自爆まで待つのが無難。その間の時間はかなり長いので、トイレに行っても間に合うくらいなのだ。

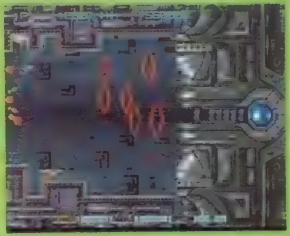
◀上のミサイルが発射されたら、タイミングをはかって一気にここへ。迷ったりしたら、もう入れません。

STAGE 8 中間要塞 ギャラリー受けは最高!?

まともに戦うと、けっこう強い。フル装備でも安全地帯を使った方がいいかもね。その場合、オフションをシャッターの高さに合わせること。で、場所はごらんのとおり、数カ所あるのでTPOや気分に応じて使い分けてみよう。ギャラリーがいれば、ド真ん中がオススメ。



◀安全地帯を美しく楽しむには、ハッチやレーザー砲台を壊してはいけません。



◀壁にめり込みすぎると死にます。また、下のダッカーを倒しそこねても死にます

◀砲台に近づくとレーザーを撃ってこない というわけで、ココ。場所合わせもアバウトなので簡単

▶かなりスゴイものが見れる場所 アーケードとは多少位置が違うように思われるが、背景のラインに合わせやすい。

◀狂ってる。知らない人に見せてあげると喜ばれること確実 場所は背景をよ〜く見れば、合わせやすいことがわかるはず

シリーズ初のポリゴン使用作品!
ますますハチャメチャな痛快ACTシリーズ最新作なのだ。

がんばれゴエモン
宇宙海賊アコギング

ACT
発売中

PS.1 LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ゴエモン」といえばミニゲーム。このPS版ではステージとして組み込まれているけど、「カメディウス」がそれにあたるかな。「グラディウス」のアレンジバージョンが聞けるし、レーザーを装備すると撃ち返し弾を撃たれたりしてけっこう遊べるんですな。でもインパクトゴージャスの3D高速面（発進シーン）って、たったあれだけかな？もったいないなぁ。　（すゴエモンだすな）

全ステージの中から難関ポイントをピックアップ!!

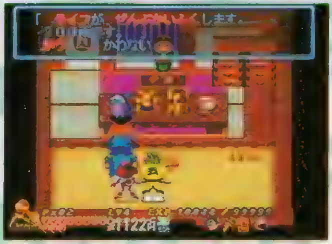
竜の宮町ワールド
金角・銀角の塔

中盤の難関エリア! ボスは弱いがザコ強し!!

ここは2つの塔を連続でクリアしなければならない難所だ。金角を倒してから戻ることもできるけど、戻る途中で力つきてしまう可能性もある。銀角の塔の規模は金角の塔の1／3程度なので、やはり連続で攻略していった方がいいだろう。そのために、途中で何度も登場する黄門様を利用して体力を回復しよう。この黄門様は大判もくれるので、ボス戦の前に小判をためておくのもいいぞ。また、銀角の塔にある金のまねき猫は必ず取っておくようにしよう。

POINT 1 体力回復のアイテムを買う

ステージ攻略の必需品は体力を全回復するアイテム。ダメージを一定数無効化するヨロイよりも、はるかにコストパフォーマンスが高いので必ず買っておくようにしよう。残り人数を増やす1UPアイテムは、お金に余裕があれば買ってもいいだろう。



▲この回復アイテムは、1つしか持てないけど、自動回復してくれるスグレモノ。

POINT 2 最強のザコ! 5人の忍者隊攻略!!

最初のヤツは、こちらに突っ込んできたときにゴエモンのタメ撃ちをするだけでOK。問題は2回目。突っ込んでくるときに、火の弾を撃ってくるので、これをジャンプでかわしてタメ撃ちだ。タイミングがムズイぞ。

◀ダメージを与えられるのは、突撃してくるときと1人1人攻撃してくるときだけなのだ。

▶火の弾を撃たれる前に、ある程度距離をとっておくこと。うまくパターンにハメれば楽勝だが……

POINT 3 黄門様一行を倒してライフ回復!!

この黄門様はタメ撃ち3連発で簡単に倒せる。体力回復／経験値アイテム、そして小判を必ず出すのでオイシイぞ。また、この敵は何度でも復活するので、ここで体力を全回復しておこう。もちろん小判も稼いでおけば、ボス戦で小判の残りを気にせず戦えるぞ。

◀タメ撃ち3発でも、それ以上の小判が手に入るのでオイシイ

金のまねき猫は絶対とりのがすな!!

銀角のボスの手前に、点滅する足場が見え隠れするエリアがある。この先を進むと金のまねき猫があるぞ。これを取るとライフゲージが無条件に1つ増え、体力も全回復するので、銀角戦の前には必ず手に入れるようにしよう。

▲銀角を倒すと塔が壊れるので、取りのがしのないようにすること。

CHECK ボス戦はタメ撃ち!!

この金角・銀角のボスに限らず、ボス戦はゴエモンのタメ撃ちが有効。小判の消費は多いけど、キセルで地道に攻撃するより倒す時間は圧倒的に早い。ボスの多くはダメージを与えられる瞬間が決まっているので、そのときを見逃さず、小判を狙い撃ちしていこう。

◀体力が半分以上あれば、ダメージを気にせず左端でタメ撃ちしてるだけで倒せてしまう

▶攻撃してくる前と、バウンドしてるときにダメージを与えられる。なるべくノーミスで倒そう

 ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数1)
発売日	3月22日(発売中)		

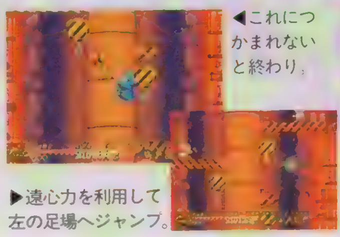
地下帝国ワールド マグマ採掘工場

テクニックがなければ、クリア不可能!?

地下帝国ワールドには、マグマ採掘工場、亀神殿、カメディウス、からくり大介戦の4つのステージがあるけど、中でも難しいと思われるのが最初に攻略することになるマグマ採掘工場。エビス丸のマジックハンドを使いこなせないと先に進めないし、その先にはミスれば即死の強制スクロール地帯もある。ボスはそれほど強くないので、いかにしてそこまでたどりつくかが問題だ。かなりイライラさせられるステージだけど、あきらめずに挑戦してみよう。

POINT 1 マジックハンドを使いこなそう!!

ここはマジックハンドを使って、連続で渡っていく場所。キーを斜めに入れてマジックハンドを伸ばすと、フックをうまくつかむことができるぞ。タイミングを逃すとつかまれないどころか一気に下まで落ちてしまうこともあるのだ。



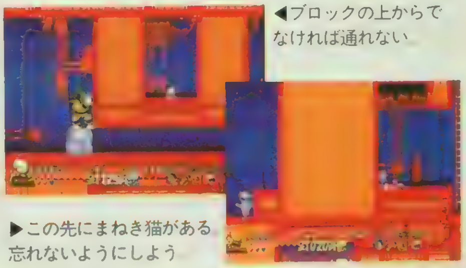
◀これにつかまれないと終わり。

▶遠心力を利用して左の足場へジャンプ。

▲渡る前に先に敵を倒しておくといいぞ。

CHECK 隠し通路を探せ!!

このステージには2カ所の隠し通路があるぞ。2つとも銀のまねき猫があるので、必ず取っておこう。最初の場所は、ゴロクを使ってブロックを移動すれば通れるぞ。次の場所はしゃがみ移動で通れるのだ。

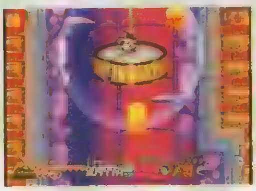


◀ブロックの上からでなければ通れない

▶この先にまねき猫がある忘れないようにしよう

POINT 2 魔の強制スクロール

足場は何度か壁に当たると壊れてしまうので、キーを少しだけ入力して壁をかわしていこう。最後のジャンプをミスらないために、パバンでプレイしよう。



◀吹き上げる炎には当たり判定がないぞ。

宇宙ワールド クドーインステージ

難易度は高くないが、なめてかかると痛い!!

最終ステージに来たら、まず左に移動しよう。インパクトの顔が地面から突き出しているので、ここで必ずセーブしておくように。このクドーインステージは、予想するよりは難度は高くないけど、セーブポイントの間が長い。とくに最初のボスを倒したあと次のセーブ地点までの間は、トラップだらけでかなりキツイかも。ただ2番目のボス、そして最終ボスの直前ではセーブできるのでラクといえばラク。最終ボスは持久戦になるため、防御を優先しよう。

POINT ★ ボス戦のあとにトラップ続出!!

ボス戦に突入すると、もうセーブポイントには戻れない。前に進むしかないのだ。この後に続く難所では、1人失ってもいいという覚悟で挑んだほうがいいかも。そのためボスはなるべくノーミスで倒せるようにしよう。

◀キセルでザコを倒したあとは、タメ撃ちでパターンにハメれば楽勝

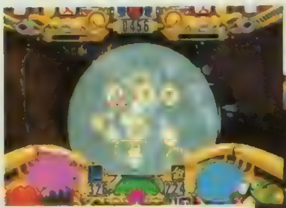
▲ヘタすりゃ落ちるので、すごく怖い難所。落ちればストレス大爆発

▶レーザーバリアを解除するにはここを進むしかないのだ

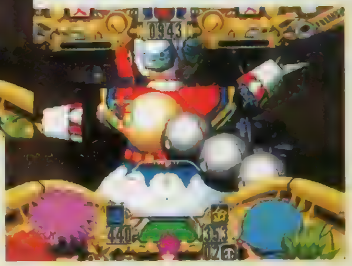
CHECK 最終ボス・ハニワスーツ

とにかくカタイ。HPが600を切るまでは、小判でもダメージを与えられる。そのあとにボムを使うのがベスト。

◀これが最後の戦い。小判は惜しみなく



▲ボムはボスのＨＰが600を切ってから使おう



▶ボスが突撃してきたら、必殺技か大パンチで攻撃。

地球を守るために集まった銀河少女警察６人衆の
効果的な育成方法を伝授するぞ!!

メルティランサー
〜銀河少女警察2086〜

SLG

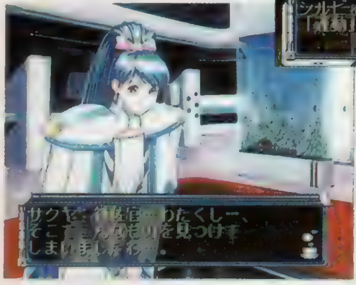
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

たった１つでいい。基本コンセプトを最後まで貫くことができれば、すばらしいゲームができあがると思う。このゲームがいい例。セリフは全部しゃべってくれるし、イベントも豊富。グラフィックもキレイだ。……ギャルゲーがキライな人は無理にプレイしなくてもいい。逆に、ギャルゲー好きな人の求めるものは、ほぼすべて入ってるハズ。ある意味、これも究極の形だよね。（やおい平吉）

イースタンメトロポリスを犯罪者の手から守るために…

シルビィを始めとするランサーズは、地球の治安を守るために集まった異星人。それぞれが、地球人にはない能力を持っているのだ。とはいえ、そこは花も恥じらう女の子、残念ながら初期状態では海千山千の犯罪者たちに立ち向かうにはいささか非力すぎる。プレイヤー、すなわちＧＰＯ（銀河警察機構）補佐官の仕事は、彼女たちを指揮して凶悪犯罪者を根絶やしにすること。だから、ランサーズを的確に育成してやる必要があるのだ。というわけで、今月は彼女たちランサーズの効果的な育て方、そして基本的なスケジュールの組み方を紹介するぞ。ただし、それはあくまでも基本にすぎない。慣れてきたら、右の表を参考にして、自分なりの育成パターンでランサーズを育ててあげよう。

▲余暇スケジュールでステータスアップ！　凶悪な犯罪者たちに対抗するために、日々身体（だけじゃないけど……）を鍛えるのだ!!



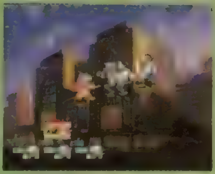
◀キャラを呼び出しての面接。週に１回のこのイベントで、彼女たちの疲れた心を癒してやる。これも重要なポイントなのだ。

	休養	運動	捜査実習	読書	模擬戦闘攻撃	模擬戦闘防御	模擬戦闘敏捷	精神鍛錬
知識		×			×	×	×	
直感		×		×				
魅力			△					
体力	×		△					×
精神	×		×		×	×	×	
攻撃力	×					△	△	×
防御力	×				△		△	×
敏捷力	×				△	△		×
PP								
HP								

上の表は、余暇スケジュールを実行したときのステータスの増減を表しています。○はおおむねアップ、△はときどきアップ、×はときどきダウンすることを意味しています。

各キャラの個性を生かして効率のいい育成スケジュール

各キャラには、例えばサクヤなら頭脳労働、アンジェラなら肉体労働といったように、それぞれ得意分野がある。そんな彼女たちに苦手な作業をやらせると、ただうまくいかないだけでなく、そのうち自信を喪失してしまう。こうなってしまうと、やることなすことすべてダメ！　ってな状態になってしまうのだ。だから、最初は得意分野でその力を発揮してもらって、弱点は余暇スケジュールをこなすことで克服させてあげるのがいいぞ。開き直って得意分野だけ伸ばすというのも悪くはない。



◀適材適所。この言葉は、このゲームでも当てはまる。これは彼女たちのためでもあり、プレイヤーのためでもあるのだ。

シルビア ニムロッド

最初からいる３人の中では、もっともバランスがとれているキャラだ。まずは基本戦闘力のアップを目指して、イベント戦闘時にはアンジェラと２トップを組めるようにしておきたいところ。普段は、戦闘能力を必要とされる任務に就かせるといいぞ。

サクヤ ランサイワ

最初からいる３人の中では（いや、６人全員そろった後でも）もっとも戦闘に向かないタイプ。その頭のよさを生かして、普段は頭を使う任務に就き、組織評価値を稼がせよう。余暇スケジュールで直感力を上げれば、こなせる任務の幅も広がるぞ。

 ©1996 TENKY/IMAGINEER

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月22日(発売中)		

やっぱりお仕事が一番大事なんです

余暇スケジュールによるステータスアップもたしかに大事だが、やはりもっとも大事なのはお仕事。確実に任務をこなして組織の評価をアップさせ、GPOを存続させると同時に、街をパトロールして治安の維持にもつとめなくてはならないのだ。ここでは、そのような作業をどうすればうまくこなせるのか、チャートを見ながら説明していこう。

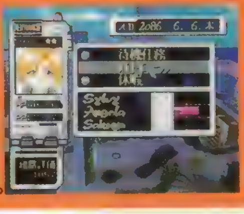
◀苦手な作業は失敗する確率もやはり高い。できるだけ得意分野でその力を発揮してもらいたいもの。

ランサーたちの多忙な一週間

- 呼び出し
- スケジュール設定
- 待機 / パトロール
- 任務 / 戦闘
- 余暇スケジュールの実行

1 キャラの[illegible]を[illegible]すること

まずこの一週間、どんな余暇スケジュールを実行するのか、キャラが申告してくる。このとき、1人だけ呼びだして、余暇スケジュールを変更させることが可能。弱点を克服させるか、長所を伸ばすか、大まかな予定を立てて余暇を過ごさせよう。基本的に、序盤は長所を伸ばすようにしよう。



2 追いつめたら"逮捕"で決まり

パトロール中、犯罪者に出くわすことがある。こんなときは戦闘シーンに突入する。犯罪者を全滅させればその地区の治安度は上がり、ランサーズが負けると治安度が下がる。その場合、実は相手を弱らせたところで"逮捕"のコマンドを実行すると、個人評価値もアップさせることが可能だ。

3 得意分野で評価を稼げ!

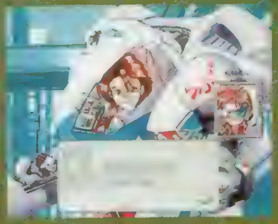
待機しているキャラの元には、さまざまな任務の依頼が舞い込み、任務に成功すればGPOの組織評価、キャラの個人評価がそれぞれアップする。各任務は、必要な能力が明記されているので、キャラの得意なものを選んであげよう。任務に失敗して自信喪失したら呼び出して励ましてやること。

4 これによりどう成長するかが決まる

各キャラがその日のスケジュールを無事実行できたら、余暇スケジュールを実行することになる。ここでステータスアップを図るわけだ。ただし、戦闘や無理な任務の実行で体力が低くなり、ダウンしてしまった場合は余暇スケジュールを実行することはない。キャラのステータスが上がるのはこのときだけなので、体調には十分に気を配ってやろう。

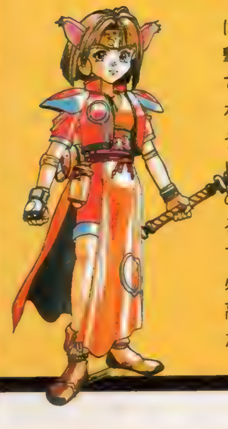
評価が高まればイベントが発生する

このゲームには2つの評価値がある。1つは個人評価値で、これが増えるとキャラのレベルが上がって強力な武装を手に入れることができ、直接的な戦闘力アップにつながる。もう1つは組織評価値。これは各種の任務をこなすことによってアップし、一定値を越えるとイベントが発生するのだ。このゲームでは1年間にすべてのイベントをこなさないとバッドエンディングになってしまうので、この組織評価値は、かなり重要なファクターと言える。



◀▲[illegible]

アンジェラ



最初の3人の中では文句なく最強の攻撃力を持っているので、主にパトロールをするのがいいだろう。ただし、HPがピンチになったら早めに休養させてあげること。人数が増えてきてパトロールの必要がなくなったら、高い直感力を生かした任務に就けよう。

ジュン カミシロ

仲間になった時点では、戦闘能力しか取り柄がない。しかし、HPが低いのでパトロールに出すのは危険。余暇スケジュールで運動をして、攻撃力を必要とされる任務に就けるのがいい。HPがある程度高くなったら、パトロールメインに切り替えよう。

ナナイ ナタレシオン ナイン・ハルテン

この子も、攻撃力の高さくらいしか取り柄がない。仲間になったら余暇スケジュールで模擬戦闘・防御をし、早めにHPと防御力を上げて、パトロール部隊に組み込もう。彼女とジュンは他の能力値が極端に低いので、無理に他の能力を高くする必要はないぞ。

メルビナ マクガーレン

戦闘能力、知力、直感力。すべてにおいて高い能力値を誇っているメルビナ。仲間になった時点ですでにレベルは最高なので、パトロールだけしていればいい。彼女が仲間になったらジュン、ナナ、アンジェラをパトロールからはずして、レベルアップを図ろう。

あすか120%スペシャル ～BURNING Fest.～

隠しキャラ&システムの判明した新情報!!

PS版『あすか120%』には、〝川崎忍〟というPSオリジナルキャラが登場する。彼女についての詳細な情報を今月は徹底紹介するぞ。

また、今回判明した追い打ち攻撃システムについての詳しい条件を紹介しよう。空中に吹っ飛ばしたり、ダウンした敵に対して追い打ちができることはこれまでにも紹介してきた。追い打ち攻撃の可能な時間は、連続技のヒット数と関係がある。ヒット数が多いほど、吹っ飛び、またはダウンしたときに発生する無敵時間までの時間が短くなり、追い打ち攻撃が決まらなくなるのだ。技のつながりを研究する必要あり！

▲ストーリーモードを全キャラでクリアすると対戦時のみ使えるようになる。また、ノーコンティニューでクリアするとエンディングで忍が乱入してくるのだ。

◀ダウンして地面に横たわっている敵や宙に浮いている敵に対して追い打ち可能

▶技を連続で入れれば入れるほど、追い打ちが決まらなくなる。

スゴイコンボを見つけて豪華プレゼントをもらおう！ ランキングモード日本一キャンペーン

PS版の発売を記念して、発売元のファミリーソフトの全面協力により豪華プレゼントがもらえるキャンペーンが実施されるぞ!! 内容は、PS版オリジナルの〝ランキングモード〟で、敵に与えた最大ヒット数を競うというモノ。使用キャラは自由で、プレイ内容をビデオに収録して「〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館 電撃PS「あすかキャンペーン」係」まで送ってね。入賞者には、ポスターをはじめ、キャラグッズやソフトをプレゼントしちゃうぞ。多数の応募待ってるゼ!!

▲どのキャラクターを使用するかはキミの自由だ。

プレゼント多数！

空中ガードのできない技を大特集!!

このゲームには、空中でも敵の攻撃を防御できる〝空中ガード〟システムが採用されている。しかし、すべての攻撃がガードできるワケではなく、技の中には空中ガード不可なものがある。空中ガードを前提に安心して飛び込んでくる敵には、ここで紹介している技で対処すればバッチリだ。ただし、空中ガードは不可能でも相殺は可能なので、覚えておこう。

▶有効な必殺技はガンガン使っていこう！

▲超必殺技はダメージが大きいので使えるぞ。

●空中ガード不可の超必殺技リスト

飛鳥	遠心連殺拳	可莉奈	ケロケロ・アングラー
飛鳥	超フェノメノンクラッシュ	奈々	舞踏蒼炎陣・(壱&弐)
竜子	ハイパー・タックル	キャシィ	いてこまし・スペシャル
虎美	雷龍衝撃波	忍	必殺メガトンバズーカ
環	ダイナマイトサーブ	忍	必殺メガトンダイナマイト

●空中ガード不可の必殺技リスト

飛鳥	ケミカル・インパクト	地上に足が着いているとき不可
飛鳥	フェルノメノンクラッシュ	爆発する瞬間のみ空中ガード不可
竜子	稲妻サーブ	飛び上がりの一瞬のみ不可
虎美	双龍拳	1発目のアッパーの途中まで不可
久美	リボンカッター	1回転目のリボンの出がかり不可
久美	スピニングスワンキック	上昇中のヒザ蹴りがガード不可
環	ロブ落とし	地上に足が着いているときは不可
環	百裂サーブ	ラケットの部分の攻撃判定には不可。
可莉奈	バイオ・インパクト	地上に足が着いているときは不可
奈々	牛若の舞	はじめの扇子の攻撃のみ不可
忍	番長ダイナマイト	地上に足が着いているときは不可。

 © FAMILY SOFT © Fill in Cafe

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	3月29日(発売中)		

CHARACTER'S FILE ⑪

東洋播磨灘学院高等部

川崎 忍

KAWASAKI SHINOBU

PROFILE 2年F組 出席番号9番 4月4日生 牡羊座 B型 身長：149cm 体重：48kg BWH：75/51/79
●好きな物：ガッツが感じられる物●嫌いな物：ガッツが感じられない物●好きな教科：お弁当●嫌いな教科：数学●好きな言葉：「疾風怒濤」●彼氏イナイ歴：ナイショ●チャームポイント：一撃必殺のパンチ力●将来の夢：日本統一

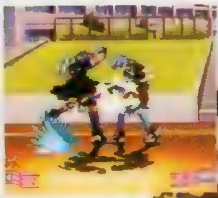
PS版オリジナル隠しキャラは ほかの高校からやってきた女番長！

私立東洋播磨灘学院高等部、商業科に在学中の川崎忍。拳1つで学校をまとめている、通称「熱血番長！」。彼女は1年前、「炎の百番勝負」と題して都内で名の知れた強者を相手に常勝を続けていた。しかし、99人目にしてついに忍を破る者が現れた。彼女の名は新堂環。そして「メガファイトトーナメント」のことを知った忍が再びやってきた!!

彼女の使用する必殺技は、格闘ゲームではスタンダードなわかりやすいものなのだ。連続技が気持ちよく、必殺技から必殺技へのつなぎがかっこよくてイイぞ。

◀足が地面に着いているときのみ、空中ガードできないのだ。

▲ジャンプ中に方向キーを前に入れながらボタンを押すと、攻撃が変化。



ダッシュ攻撃に必殺技！ そして超必殺技へつなげ!!

超強力!!

▲▶これが全部つながっちゃうんだから、驚きだよね。カッコイイ〜！

必殺技 COMMAND

番長バズーカ

▶前方に気の弾を放つ飛び道具。スピードの強弱あり。

↓→+○or×

番長トルネード

▶空中で平行移動しながら、連続でキックを繰り出す

↓←+○or×

番長ダイナマイト

▶拳を突き上げて上昇する必殺技。対空技として有効だ。

↓↓+○or×

空中番長トルネード

▶ジャンプ中に連続キックする必殺技。移動はしない。

ジャンプ中↓←+○or×

必殺メガトンバズーカ

▶巨大な気を放つ、忍の超必殺技だ。多数ヒットするぞ

↓→+○×同時押し

必殺メガトンダイナマイト

▶2連発で番長ダイナマイトを繰り出す、超必殺技だ。

↓↓+○×同時押し

今回は基本テクニックと難コースの攻略をバッチリ紹介!
これを読めばキミのチョロQがさらに速くなるぞ!

チョロQ

RCG
発売中

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームはさすがチョロQだけあって誰でも気軽に遊べるけど、RCGとしてのバランスもけっこうよくできていて、やり込めばやり込むほどうまくなっていくのが実感できるのからとっても楽しいぞ。始めは何気なくやってたんだけど、ついついはまってしまい、最後までプレイしてしまった。さあ、みんなもがんばってア○○のパーツを手にいれよう！　(「ま」のアッキー)

勝利の鉄則&コース別攻略を大紹介だ!!

このゲームはお馴染みのチョロQたちがガンガン走りまくるRCGだけど、ただかわいいだけじゃない！　稼いだ賞金で自分のチョロQを自由にチューンナップできるし、コースもオフロードやオンロードなど種類も豊富でとっても楽しめる。それにゲーム後半では、チューンナップしただけでは1位を取るのが難しく、ある程度のテクニックが必要になってくるのだ。そこで今回はゲーム後半で必要になる基本的なドライビングテクニックと特に難しい「ビッグドーム」と「アップダウン峠」の2つのコースの攻略ポイントをどど～んと紹介するぞ！

▲最初はかなり遅く感じるが、チューンナップすればどんどん速くなってくるぞ。

みんな知ってる?

▲どんなパーツがあるかは自分の目で確かめようね

グランプリを7戦する（優勝しなくてもいい）となぞの店が開店するのは知ってると思うけど、さらにグランプリで総合優勝するとなぞの店に新しいパーツが入荷されるぞ

勝利の鉄則四カ条

その壱　アクセルワークがすべての基本だ!

▲もしスリップしてしまっても、慌てずにすぐアクセルを放そう。スピン（回転）してしまう前なら、かなりの確率で持ち直してくれるからだ。

『チョロQ』で一番怖いスリップはアクセルワークをうまく使えばかなり防ぐことができる。やり方は簡単で、ハンドルを切るときにアクセルを放せばいいのだ。これはカーブのときだけでなく、直線でコースを変更するときも同じようにしよう。また、S字カーブのときはアクセルを放したまま走り抜けたほうがいい。それとスピードの調整もブレーキではなくアクセルワークで行うようにしよう。

その弐　ハンドリングは小刻みに!

ハンドルを切るときは、アクセルを放さなければならないのは「その壱」で説明したが、ハンドリングそのものにも充分に注意しなければいけない。いくらアクセルを放していても、ハンドルを切りすぎてしまえば、簡単にスリップしてしまうからだ。ハンドリングは、✚キーをチョンチョンと小刻みに押すような感じで行おう。

◀S字カーブでは小刻みに切らないほうがいい。

▶ハンドリングとアクセルワークを交互に行えるように練習しよう。

その参　スピンしたらすぐブレーキ!

スリップを止められないと、チョロQはスピン（回転）してしまう。こうなるとかなりのタイムロスになってしまうので、1秒でも早く体勢を立て直さなければならない。スピンしてしまったら、とにかくアクセルを放してブレーキをすぐにかけよう。ブレーキをかければスピンを止められるので、タイムロスを最小限にすることができるのだ。

◀2P対戦でのスピンは致命的だぞ。

▶ブレーキはスピンのとき以外は、なるべく使わないように心がけよう。

その四　セッティングを甘くみるな!

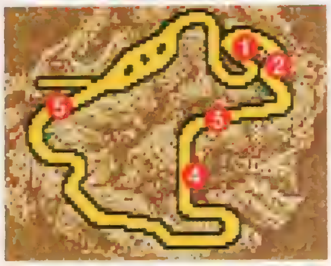
チョロQのチューンナップは、とにかく高くていいパーツを買ってつければいいと思うのは大間違い。コースに合わせてタイヤをオフロード用、レース用、雪道用などに交換しなければいけないし、カーブが多くてあまりスピードが出せないコースでは、エンジンを1ランク下げたほうが有利になることだってあるのだ。「さいこう」シリーズのパーツを手に入れるまでは注意しよう。

▲パーツ購入のコツはまずタイヤから買うこと。そうすればスリップを起こしにくくなるし、加速力も上がるぞ。

 ©TAKARA CO.,LTD. 1996

2大難コースのポイントを総チェック!!

アップダウン峠



ジャンプポイントあり、崖あり、カーブありと『チョロQ』ならではの立体的で複雑なコース。1周の走行距離が長いので、他のコースと違い2周で終わりになっているのも特徴。このコースでは全体的にスピードを抑え目に走るのがベスト。また、ショートカットもあるが利用しないほうがいい。

❶❷崖カーブ

▼2つ目は1度止まるぐらいの気持ちでいこう。

▲1つ目はスピードを抑え目にして走り抜ければOK

誰でも1度は引っかかる最初の難所がココだ。コースの片側が崖になっていて、下に落ちてしまうと後ろに戻されてしまうのだ。特に2つ目はカーブがかなりきついので十分な注意が必要だぞ。このポイントは絶対に落ちたりしないように、直前からスピードを抑えて走り抜けること。ただし、アクセルワークだけではスピードを調整するのは難しいので、無理をせずにブレーキを使うようにしよう。

❸橋前カーブ

コース中盤の橋を渡る直前のこのカーブは見た目以上にきついので、油断していると右の壁に激突してしまう。アクセルワークで、このポイントに入る前にスピードを調整しておこう。ここで引っかかると一気に敵車に抜かれてしまうぞ。

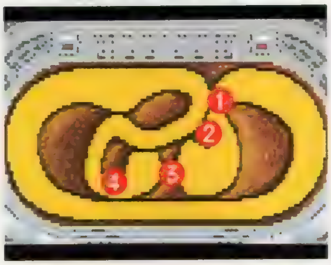
❹ジャンプ

③の橋前カーブ後、コースは登りの坂の直線になるが、やはりスピードを上げすぎないようにしよう。スピードが速すぎると坂を登りきった場所でジャンプしたときに壁に激突してしまうぞ。

❺2周目S字コーナー

1回でもこのコースを走ったことがある人ならわかると思うが、このコースでは1周目と2周目ではスタート地点のコースが多少違っているのだ。その2周目のS字カーブはかなりきつくてアクセルを放しただけではまず走り抜けられない。ここもスピードをある程度落として走り抜けるようにしよう。

ビッグドーム



複雑でわかりづらく、そのうえスリップも起こしやすいという全コース中最も難しいコース。特にワールドグランプリのこのコースで、最強・最速のチョロQ「ブラック・マリア」に勝つのは至難の技だろう。とにかくこのコースは走って、走って、走り込んで体で感覚を覚えるしかない。

❶直角カーブ

コース中盤にあるこのカーブは直角に近いうえにオフロードのためか、スリップしやすいので注意が必要。またこのカーブの直後に②がある。

❷ショートカット

①のカーブの直後に小さな山があるが、これを突っきっていこう。敵車は道なりに小山の左側を回って来るので、差をつけることができるぞ。

❸ジャンプ

②の後にあるこのジャンプポイントは、特にテクニックが必要になるわけではないが、とにかくわかりづらい。最初に走ったときには誰でも引っかかってしまうだろうし、そうなるとかなりのタイムロスは覚悟しなくてはならない(1位はまず無理)。ここは走り込んでコースを覚えておく以外にはクリアの方法はない。

❹ヘアピンカーブ

◀このカーブをうまく抜けられないと次のカーブでも苦労するぞ。

③の直後にあるのがこのヘアピンカーブだが、目の前が山に塞がれていているためにそれがまったくわからない。ちょっと油断をしていると曲がりそこねて外側の山に激突してしまうから、ジャンプした後にスピードをすぐ落としておこう。

このようにビッグドームのポイントの①〜④は連続しているので、すべてをクリアするのは難しい。後は何度も走り込んで練習するしかない。ブラックマリアに勝てるようになれば1人前だぞ。

レースコースワンポイントアドバイス

「アップダウン峠」、「ビッグドーム」以外のスプリントレース、ワールドグランプリで走るコースのポイントを簡単に紹介するぞ。

初級サーキット	特に難しいコースではないが、S字カーブをうまくショートカットするのがポイント。	冬山ショート	雪道だけあって滑りやすいのでスタッドレスタイヤを必ずつけよう。後はS字カーブに注意。
上級サーキット	ヘアピンカーブをうまく抜けられるかが最大のカギ。後はカーブなどでスリップを起こさないようにしよう。	冬山ロング	冬山ショートと基本的には変わらないが、S字カーブが多いのでアクセルワークに気をつけていこう。
森と泉のコース	滝を飛び落ちるポイントとコース終盤のジャンプポイントを引っかからずに走り抜けよう。	高原ショート	コースは冬山ショートとまったく一緒だが、こちらはオフロードタイヤを必ずつけること。
トンネルショート	ショートカットを使えればそれほど苦労はしない。後は連続ジャンプポイントで壁に当たらないように注意。	最後のアドバイス	後はとにかく走りまくって、基本テクニックをマスターし、コースをしっかりと覚えることだけだ!
トンネルロング	トンネルショートとのコースの分岐地点をできるだけ早く通り抜けられればOK。	ヒミツのアドバイス	最強のア○○のパーツは確かにすごいが、RCGとしてのバランスが崩れるのであまり使わないようにしよう。

素人から玄人まで誰もが楽しめるこのゲーム。
今回は"道"への道を徹底的にレクチャーするぞ。

Winning Post2

ウイニングポスト2

競馬 SLG 発売中

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ついに実際の中央競馬でも、女性騎手が誕生したけど、ゲームでは「W.P.」が最初。前作でおなじみの大原、篠原、小野、黒木の4人娘は、この「2」でも健在だ。でも初期能力では新キャラクターの鶴野、柿崎の方が上だったりしてね。ただ女性騎手は現役生活が短いだけに、男性騎手より成長が早いような。現実でも関東の牧原とか早くに活躍しそうな予感。ヘタだけど（闘人）

徹底誌上ガイダンス"史上最強馬への道" PLUS

チェック1 何はなくともスーパーホースを探せ!!

毎年、牡・牝3頭ずつの6頭登場するライバルホース。このズバ抜けた能力を持つ彼らに対抗できるのが、スーパーホースである。プレイヤーが購入できるスーパーホースは、毎年1～4頭生まれる。すべてのスーパーホースを手に入れられれば、毎年クラシックをすべて勝つこともできるぞ。この馬の見分け方は詳しくは言えないけど、下の写真をじっくり見てほしい。やはり馬体の張りとか肉づきが違うのだ！「どこが？」なんて言ってるようでは、史上最強馬は作れないぞ。

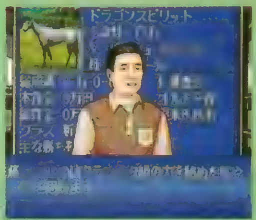
▶う～ん、張りもなく馬体も寂しいですね この馬体では苦しいんじゃないですか。

▶ズバ抜けてよく見える馬体ですね。肉づきもよく、踏み込みもしっかりしてます。

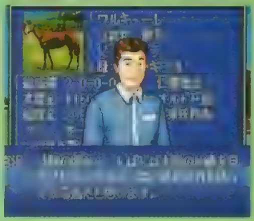
調教師&牧場長のコメントをチェック

いかにスーパーホースといっても、その能力はピンからキリまである。入厩したら厩舎、オープン馬になったら故郷の牧場でコメントを聞いてみよう。厩舎では"一番素質""クラシック級""大物"の順番で能力が高いと思ってもいいだろう。牧場では"ズバ抜けた""大器の片鱗"の順。でも馬の能力は勝てば勝つほど上昇するので、逆転する可能性もある。

これらのコメントをチェックして馬の能力を測り、最強馬を創り出せ！



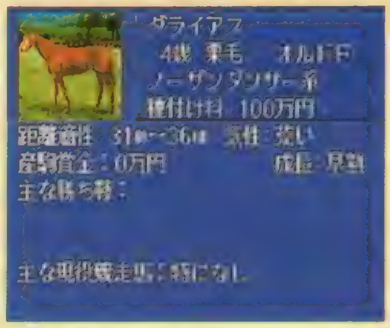
◀期待できそうなコメント。でもコロッと負けたりする。



◀GⅠを勝ったりすると、コメントが変わってくるぞ。

チェック2 愛馬の距離適性を知る！

馬の距離適性は、きっちり設定されているので、スプリンターズSから天皇賞(春)まで勝っちゃう馬はほとんどいない(たまにはいる)。でも現役中は適距離がわからず、負けたときのコメントで判断するしかない。そこで、ちょっと邪道なプレイで適距離を知る技を紹介するぞ。スーパーホースは優先的に種牡馬になることができる。そこで3歳で何か1つ重賞を取らせ、すぐ引退させるのだ。右の写真の馬は、新馬、たんぱ杯の2戦2勝で引退。距離適性を見れば、菊狙いのローテーションを組めばいいことがわかる。はい、リセットしてロード。



チェック3 育ててお得な若手ジョッキー

一部の騎手を除いて最初からいる騎手はほとんど引退してしまう。そこで中盤以降を乗り切るために、若手を育てることが必要になってくるぞ。とくに関西は、河口、日原が引退した後、まともな騎手は鷹1人しかいない。そこで鷹とともに最後まで引退しない岸田あたりの騎手を最初から育てるという手もある。

関東	関西
嵐三太夫 W.P.2の福永祐一。ほっといても確実に育つ天才肌の若手騎手。	**岸田滋** 成長は遅くツライが、引退しないので、育てる苦労がムダにならない。
浅野大樹 嵐同様、騎乗数が多く数年後にはリーディングを争うほどになる逸材。	**鶴野亮子** 育てれば2～3年で鷹レベルになる天才女性騎手。ただし26歳で引退。
石田茂 騎乗数、勝利数ともにズバ抜けてはいないが、得意脚質が多いのが魅力。	**大津鉄兵** 成長度は並だが、得意戦術が先行・差しのため融通性がある。

©1996 KOEI CO.,LTD. 写真提供／JRA

ジャンル	競馬ＳＬＧ	価格	￥9.800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリカード(5ブロック)
発売日	3月22日(発売中)		

極めた！と思う人への　ここまでやってようやく通!!

このゲームの目的は、ゲーム内の全ＧⅠ制覇や欧州３冠、交流３冠などいくつか設定されている。でもコツがわかれば10年以内に全達成することもたやすい。となると、残りの年数に何をすればいいかと言えば、もはや自分が目的を作ってそれを目指すしかない!!　というわけで、馬をつぶす覚悟で挑む目標を考えてみたぞ。これで馬つぶしの名門・○厩舎に預けた馬主の気持ちがわかる？

●超・真・史上最強牝馬を作ろう！

かつてクリフジという女傑がいた。牝馬でありながら、ダービー、菊花賞を勝ったスーパーレディである。しかしゲームではクリフジや最近の３冠馬ナリタブライアンを超える馬を作ることだってできる。そこで目標はズバリ〝４歳牝馬出走可能ＧⅠ全制覇〟だ。桜花賞、皐月賞の連闘から始まり、海外遠征を経て最後の有馬記念まで、計算してみると１年間でなんと17冠。圧巻はＢＣから天皇賞を連闘、それからＪＣまでの６連闘!!　英国ダービーとオークスはどちらかを選択して出走できるし、もしこんな牝馬が作れたらパスワードを送ってほしいものです。

●史上最多の出走数をマーク！

ミスタートウジン、牡11歳。現在、すでに出走数が80戦を越えたまさに闘神である。勝利数は11勝。８歳時の平安Ｓを最後に勝ち星から遠ざかっているが、それでも彼は走り続ける。なにゆえ彼は老体にムチ打って走るのか？　調教師は言う「往年の力は望めないが、馬が元気だから…」。おいおい、いくら元気でも、勝てる力がないのなら走らせんなよ。サラブレッドは馬車馬じゃないぞ!!　しかし、である。この驚異的な出走数に敬意を表して、ミスタートウジン馬を作ってしまおうという企画。３歳時は当然、７月デビュー。月１走ペースで引退する７歳まで走らせてみると54戦。た、足りない!!　ミスタートウジンは毎年３～８ヶ月の休養を取り、年10走ペースだが、やはり年数が違う。実はこのゲームの１年間の出走数が15走プラスαなので、追いつくのはちょっと……。

最多連闘を目指せ!!

昨年、恐怖の12連闘という離れ技を演じてみせたラガービッグワンは、現在船橋競馬で走っている。さぁ、キミもラガーに続いて「WP２」で最多連闘記録に挑戦してみないか？ちなみに編集部記録は９連闘……。何回やっても10連闘するまでに、骨折してしまうのだ……。

◀この後で、骨折してしまったのだ……。

Winning Post2 イベントピックアップ

ある条件のもとに発生するイベントも『W.P.２』の魅力。すべてを見ることができればまさに通だ。この他にも〝フケ〟イベント（さすがに〝馬っけ〟はないらしい）なんかもあるぞ。

柴原政引退式
初年度の12月４週、中山競馬場で発生。これは中山に行けば、誰にでも見れるイベント。マサトにそっくりな顔がウププ。笑ったら失礼だけど。

牧場開設
所持金は15億円以上で、他の牧場と仲よくなっておくことが条件。お金と土地問題をクリアしないと開設できないワケ。現実的だね。

牧場増設
これまた所持金が15億円以上。お金がかかりますな～。そして肌馬が５頭いること。自分の牧場を何度も訪ねていると、そのうち…。

評論記事依頼
ウマ馬社から予想記事の依頼がある。そのためには馬券投資額・回収率がかなり高くないとダメ。秘書は安田、ビル、結城のうちいずれかで。

桜子VS宝塚
ある牧場で、桜子と宝塚がテンポイントとトウショウボーイについて激論をかわすイベント。現実でも両馬のファンは、こんな会話になる。

若手を専属に
厩舎を訪れると所属の若手騎手を育ててくれと頼んでくる。でも、もともと能力の低い騎手なので、育てるには苦労することが多いのだ。

女性騎手悩む
このイベントでは専属騎手にはならない。でも悩みを聞いてあげると、最高の騎乗をしてくれるらしい。といっても「私なりの…」だからね。

史上最強牝馬
オープニングの史上最強牝馬の伝説をプレイヤー自身で作ることができる。これはオープニングをじっくり見れば、条件がわかるはず。

米史上最強馬
終盤のある年にＢＣターフをぶっちぎりで勝った無敗の米国史上最強馬がＪＣに参戦。この馬を種牡馬として購入できるイベント。いかが？

仔馬を推薦
調教師が当歳のスーパーホースを買ってくれ、とねだる。でも調教師の助言に頼るより、スーパーホースの見分け方を研究した方がいいぞ。

牧童イベント
前作と同じで、プレイヤー所有の並の馬がスーパーホースになるイベント。ただ、確率が低いので、やはりスーパーホースを買った方が…。

３大難事
欧州３冠馬など達成が難しいといわれる（ホントはそうでもないが）３つの難事について、秘書が話してくれる。2018年１月３週に発生。

もうハマりまくりっ！待望のシリーズ続巻登場！

電撃文庫　最新刊好評発売中！

ソーサラー狩り 爆れつハンター⑥ 黒衣の聖母（ブラック・マザー）

あかほりさとる
イラスト　臣士れい　定価500円

シリーズ絶好調！
時空を超えた運命の闘い！

若き日のキャロママ達が追いつめたソーサラーの魔の手が時空を超え、今、ティラにしのびよる…！

発売中！
電撃コミックス最新刊
ソーサラー狩り　定価
爆れつハンター⑦ 560円

好評発売中！
ソーサラー狩り 爆れつハンター①～⑤
定価①②500円 ③～⑤各520円
ソーサラー狩り 爆れつハンターSP（スペシャル）①
定価520円

JAJA姫武遊伝！② 平安京　鬼の乱

中村うさぎ　イラスト　衣谷 遊
定価520円

今度は、京の都で大暴れ！
魔界ファンタジー最新作！

陰陽師・星冥を助けんと、蛇々姫一行は魔界から平安京へ。トラブルの果てに人間界最大の危機が…！

発売中！
電撃コミックスEX
最新刊
JAJA姫武遊伝①
定価690円

JAJA姫武遊伝　悪魔が来たりてホラを吹く　定価580円

4月10日発売！

ついに7人目の
犬士登場！
疾風怒涛の第3巻！

聖✿八犬伝

巻之三　対牛楼の仇討
鳥海永行
イラスト／西村博之　定価600円

好評発売中！
聖✿八犬伝
巻之一～二　定価各560円

竜剣物語

⑤未来への扉

D・J・ハインリヒ
訳／安田 均、笠井道子
イラスト／安彦良和　定価660円

開かれた！異界のゲート…！
予期せぬ結末に向かって物語はクライマックスへ！

好評発売中！　竜剣物語①～④
定価①620円 ②580円 ③④各660円

電撃ゲーム文庫

D&Dリプレイ ミスタラ黙示録 ③

安田 均&グループSNE
イラスト／中沢一登
定価 740円

伝説の謎とは？！
6つの武器のありかは？！
国境を越えたパーティの大冒険！

4月10日発売！

ラジオドラマ化決定！

4月27日スタート！
文化放送（1134kHz）
毎週土曜日26:00～26:30放送！
ラジオ大阪（1314kHz）
毎週日曜日26:00～26:30放送！

五霊闘士オーキ伝

①五霊闘士現臨！
②暗黒道士復活！
③兵魔戦士再襲！
土門弘幸
イラスト／よしみる
定価 ①540円②520円
③560円

目を閉じれば見えてくる！物語が立ち上がる！

「FQ外伝（フォーチュンクエスト）」毎週火曜日 24:00～24:30
TBSラジオ（954kHz）にて放送！
4月9日スタート！

新フォーチュン・クエスト

①白い竜の飛来した街
②キットン族の証（あかし）
深沢美潮
イラスト／迎 夏生
定価各600円

Dungeons & Dragons and D&D are registered trademarks owned by TSR Inc. Japan © 1996 TSR Inc. and Media Works Inc. All rights reserved.

✤価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03-5280-7550（主婦の友社営業部）

電撃NINTENDO64創刊

N64ユーザーのための
専門情報誌。

●SFCほか任天堂マシンの関連情報も徹底フォロー。
●どこよりも深く注目ソフトを掘りさげる特集主義。
●ユニークな切り口。月刊誌ならではの企画で勝負。

4.20(SAT)
創刊号発売

究極マシン対応！究極のゲームマガジン

DENGEKI
電撃NINTENDO64

【大特集】これがN64だ!!~6.23ゲームの歴史が変わる

●N64ソフト新着画面公開　スーパーマリオ64／パイロットウイングス64／羽生7冠王の「最強羽生将棋」
●直撃!キーマンに聞くN64～キーパースンが明かすN64開発の裏側
NINTENDO OF AMERICA社長 荒川氏／任天堂広報部 今西氏／エニックス社長 福嶋氏／セタ社長 富士本氏　ほか
●N64がよくわかるキーワード A to Z　ソフト編／ハード編ほか 重要事項総まとめ
●セカンド·サードパーティー「N64」に続々と参入表明 ●「ドラクエⅥ」読者参加スペシャル企画 ●「ダビスタ96」「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」「トレジャーハンターG」など、SFCゲームも攻略特集
創刊記念大プレゼント～ 話題のN64＆SFCソフトも大放出

⇧
創刊号予告

月刊／毎月21日発売

NINTENDO64は任天堂の商標です
©NINTENDO

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

より深く、ためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー

Part-1 8本 & Part-2 34本

the DEEPER
ザ・ディーパー

＊レビュアー自己紹介のテーマ……桜の季節といえば？

ブラッド・ファクトリー

■インタープレイ／EAV■A・STG
■3月15日■¥5,800

アメコミ風キャラクターが暴れ回るアクションSTG。無実の罪で投獄された牢獄惑星から脱獄する。

チョロQ

■タカラ■RCG
■3月22日■¥5,800

まさに「チョロQ」という改造が楽しいRCG。ユニークな車体もあって、気軽に遊べる。

岩崎啓眞

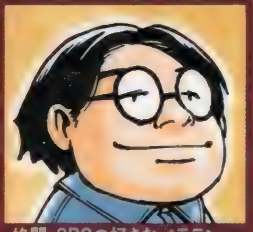
ゲームを愛するクリエイター

桜の季節と言えば…花見、つまり酒。ともかく飲んで楽しく騒ぐ。と言っても、そんなことばっかりやっているからメチャクチャになるという話もあるけれど（笑）。ともかくいろんな人間と集まって、ドンチャカお酒を飲むと楽しいのだ。今年も仲間を集めて飲む予定だ。ああ早く飲みたい。（笑）

ブラッド・ファクトリー：簡単明瞭。アイテム取って、敵倒して脱出するだけ。たったこれだけのことなのだが、ともかく爽快にできている。撃って撃って撃ち倒す快感に満ち溢れていると言っても過言ではない。これほど爽快なゲームも珍しいと思う。問題点としては（サンプルディスクのせいなのかもしれないが）、妙にロードが遅いことと、後半になるとずいぶん難易度が上がり、普通の人ではついていけないレベルになることの2点だ。 **80**

チョロQ：ちょっとグラフィックが粗い部分と、動きがぎこちなくなるときがあるのが気になるが、走る面白さはすごく良く表現されている。また、チョロQという題材のおかげで、かなりふっとんだ車がイロイロあり、それをパワーアップする楽しさもなかなかだ。コースもバラエティに富んでいて、アキが来にくいのも好感を持てる。とゲームの出来はいいのだが…チョロQであることの必然性を余り感じられないのは減点。 **80**

ウォルフ中村



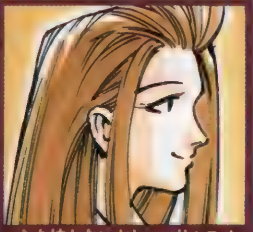
格闘・SPGの好きなベテラン

2部構成になり担当数が減ったのに、逆に私のクリア率は下降ぎみ。これは「時間が足りない」以上に「難度が高くてクリアをあきらめる」ものが増えたことが影響している。なんかくやしいなぁ。で、桜からの連想。さくら〜『ストZEROⅡ』の新キャラ〜祝・ザンギ復活！…とお約束なネタで（笑）。

ブラッド・ファクトリー：単純明快な撃ちまくりゲーム。操作感は悪くないが、画面が見づらい（背景がハデ＆障害物に視界を遮られてしまうことがある）、マップサイズが小さい、マップとステータスを同時に表示できない、といった点はマイナスポイント。小さくてすばしっこい敵（3面のネズミなど）をこのシステムで出すのも無理があると思う。無実の罪で捕われた主人公が警備員たちを殺しまくっていくという設定自体、無理があるけどね（笑）。 **70**

チョロQ：「アクセルを押したままハンドルを切るとスピンしやすい」等の約束ごとを覚える必要はあるが、キチンと作られているので安心して楽しめる。車は色々といじれるし、コースも正統派からトリッキーなものまで揃っている。難易度調節を兼ねているのか、多くのコースに抜け道が用意されている点も遊び心が感じられていい。題材がチョロQだけにもっと気楽に遊べるモードがあってもよかったように思うけど、私のわがままかも。 **85**

なんでもゆうこ



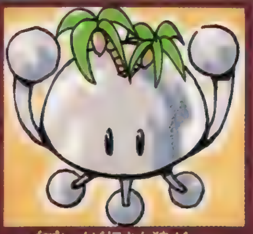
心を持たないおしゃべりムスメ

お隣さんちの庭に桜の木が何本も生えていて、この季節になると窓からの眺めは最高。毎日お花見ができるなんてシアワセ、なーんて思っていると、ハラハラと桜が散って…毛虫とクモが大発生。お願いだから部屋に侵入してこないでよ。でも近頃、クモに愛着がわいてきているのは、なぜ？

ブラッド・ファクトリー：敵を倒しながらアイテムを集め、ステージをクリアしていくだけの簡単ルールで、操作も走って撃つの繰り返しと、気持ち良いほど単純明快。そして何より、超ド派手な戦闘シーンのグラフィックと、恐らく数百人は下らない敵を強力な武器でバシバシなぎ倒していく所が妙に快感！ 人を選ぶゲームではあるけれど、洋ゲーに興味があれば買って損はないと思うよ。難易度もそんなに高くないから、プレイ後は気分爽快。 **80**

チョロQ：ハンドリングの良い車を選んでもハンドルが重くて、一気に減速しないとコーナーを曲がりきれない。また、グリップはほとんど利かないと言えるレベルで、ちょっと無理して曲がろうとすると、あっという間にスピン。コースも複雑なものが多いので、優勝することはもちろん、トップを取ることさえ難しかった。安全運転しなくちゃ勝てないなんて、スピード狂の私にはツラすぎるよ。唯一、直線は速かった気もするけど。 **60**

メタルライターMUKU



マゾプレイが好きな猿ゲーマー

桜の季節といえば、『メルティランサー』のアンジェラ役は丹下桜さん!! また、桜といえば新番組や新シリーズというわけでハミングバードのファンクラブから封筒が届き、ひょっとして新シリーズの発表？ なんてワクワクしながら開けてみると「お嬢様捜査網」。（ファンクラブ会員O君・談）

ブラッド・ファクトリー：最終ボスを倒すと血しぶきブシュ〜ッのスプラッタなムービーが見れる。これが良くてなぜ『スナッチャー』はダメだったんでしょう。SCEの判断基準って、ホントにナゾ。ユーザーはSCEが思ってるほどガキじゃないと思うんですけど。ま、それは置いといて、このゲームって最後まで同じような展開。敵のまっただ中にダーッと突っ込んでダーッと殺しまくる。後半はあきるけど、オモシロイです。 **90**

チョロQ：RCGには自分の腕を磨いていくストイックな楽しみもあれば、チューンナップすることでラクしてぶっちぎる楽しみもある。このゲームでは後者。そしてパーツを買うために何度も走っていくうちにうまくなっていく。多少金銭面のバランスがきついけど、あのパーツが欲しいと思ったが最後、それを買うまでやめられなくなる。まさに「あくま」のショップですな。クリアしても、その先にまだ秘密があって長く遊べる。 **90**

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにおすすめのタイトルの点数は赤色で表示されます。

バイオハザード

■カプコン■ETC
■3月22日■¥5,800

本当の恐怖が体験できるサバイバルホラー。主人公は2人から選択でき、選択によって展開も変わる。

グラフィックは抜群。さらに仕掛けも良く出来ていて、本当に恐怖を感じるデキ。音・絵の双方をうまく使って恐怖を盛り上げるのでやっていて非常に面白い。問題点としては操作系。慣れるまでは、思ったとおりに操作するのが非常に難しい。あと、アイテムなどの表示が画面上で小さいことが多いのに加え、グラフィックが暗めなので、ちょっと発見しづらかったり見づらかったりするのだ。全体的にはおすすめだ。

85

暗めの色調（私はテレビの明度を最大に上げてプレイした）、勝手に切り替わる視点、クセの強い操作方法、といった諸要素が、いい意味でも悪い意味でもハラハラドキドキ感を生み出している。ただし、途中からは「いきなり襲いかかられる恐怖」よりも「どこにアイテムがあるのかわからず、館内を探しまくるハメになる」という“敵”の方が、やっかいになる。情報を読み取りにくいマップも、なんとかしてほしかった。

75

敵の出現や館のビジュアル、効果音といった怖さの演出がとてもうまくて、部屋の扉を開ける瞬間はもうドキドキ、ハラハラ。操作方法やゲームの進め方は「アローン・イン・ザ・ダーク」みたいな感じ。でも、持てるアイテム数がかなり少なくて、いちいち取りに倉庫に行かなくちゃいけないのはとても面倒。また、敵がやたらと強くてイージーモードでもクリアするのは大変。そのわりに回復アイテムが少なく感じたな。

70

誰かがプレイしてるのを見たら、おもしろそうに思える。でも、いざ自分がプレイしてみると、ちょっとまった!! そんなのあり？ みたいなことが続出。セーブ回数に制限があるので、あまりセーブしなかったのが悪かったのか、何回か死にながらやりなおすプレイ。そんなんじゃ楽しめないよなぁ。でも何も知らないうちは恐怖感でゾクゾクするものはある。キャラの移動が特殊なため慣れてもちょっとツライなぁ。

60

メルティランサー 銀河警察2086

■イマジニア■SLG
■3月22日■¥5,800

パソコン版からの移植で、5人の女の子が活躍する美少女育成SLG。オープニングが秀逸。

若干バランスがキツいが、ゲームのデキとしてはいい方だと思う。グラフィックも評者の好みではないが、今受けするグラフィックだ。では、なぜこの点かというと、どうもイマイチ狙いのはっきりしないゲームなのだ。育てることが目標なのか、それとも町の平和を守ることが目標なのか、それとも組織の評価を上げることが目標なのか、プレイヤーの動機がはっきりしないのは、やっていてちょっとつらいかな。

65

パトロール、戦闘、任務処理、キャラ＆組織評価のアップ、といった各要素はうまく絡み合っているし、それらを効率よくクリアしていく楽しさもある。特殊な事件も起これば、根幹となるストーリーもちゃんと存在している。しかし、1本の作品として見ると記憶に残らないというか、どんなゲームなのかわかりにくいのだ。10時間近く淡々とプレイすることになるだけに、もう少しメリハリが欲しかった。操作感はまずまず。

70

主に戦闘能力だけを育てていかないと、イベントをクリアできなくなってハッピーエンドにならないなんて、ちょっとなあ。気に入った女の子だけと仲良くするっていうのもありなんだけど、イベントクリアはかなり苦しくなってしまう。パラメータも少しずつしか上がらないので、キャラを成長させても、それが任務の成功につながっているのかよくわからない。シナリオや人間関係はしっかり作られていたみたいだけど。

65

「メルティ～」は、攻略を担当していることもあり俺ジュピター藤平がレビューする。基本となるストーリーがあるために、何度プレイしても似た展開になりがちな点は、育成SLGとして見れば確かに弱点だ。が、すべてのセリフをしゃべることや美麗なグラフィックなど、ギャルゲー好きの欲する要素は完璧に盛り込まれている。認めたくない人もいるだろうが、これは確かにいいゲームなのだ。個人的に、今月一番のおすすめ。

90

ロードラッシュ

■EAV■RCG
■3月22日■¥5,800

3DOなどで好評を博したRCG。ライバルのバイクを蹴り倒したりと変わった要素がいっぱい。

メガCD→3DO→PSときたゲーム。面白さは保証付き。その辺はPSになっても全然変わらない。ともかく、敵のバイクやら白バイやら、通行人やらを跳ね飛ばして走る快感はたまらなく気持ちいい。ただ、移植としてみたとき、ムービーの画質が少し良くなったことを除けば、あまりに何も変わっていないのでちょっと困ってしまう。癖の強いゲームなので、一度プレイしてから購入を考えることをすすめたい。

80

ルールが単純なだけにすぐハマれる。猛スピードで走ること以上に、障害物を避けたり、ライバル＆警官と戦う緊張感がたまらないのだ。ただしチェックポイントまでの距離が長いため、体調が万全でないときにプレイすると「後半で集中力が切れる」→「順位が一気に落ちる」→「かえってストレスを溜める」→「くやしいのですぐに再挑戦する」といった悪循環におちいりやすいので注意（笑）。ロード時間は、やや長め。

85

3DO版以来、久々にプレイしたけれど、やっぱりおもしろい。ライバルとの蹴った蹴られたの小競り合いもおかしいし、ニトロを搭載したバイクで公道を爆走するのも最高に気持ち良い。たとえ対向車や障害物にぶつかってクラッシュしたり、運悪く警察に捕まってしまったりしても大笑いできるのは、完全燃焼できるゲームだからなのかもしれないね。レベル3くらいから難しくなるけど、集中力と根性でクリアできるはず。

80

オプションやショップなど、レース以外の部分での処理があまりにも遅すぎる。これは苦痛である。とはいっても、実際のゲーム部分であるレースがオモシロイからいいやって感じ。このゲームにホレた者の弱みというやつです。ただホントに楽しめるのは、レベル3まではないかと。レベル4以上は、サツのダンナが頻繁に出てくるのでこけるとほとんど捕まる。こける楽しみも魅力なのに。でもホレてます。

90

あすか120%スペシャル BURNING Fest.

■ファミリーソフト■対戦ACT
■3月29日■¥5,800

PCエンジン版をベースに、グラフィックやシステムを強化した美少女格闘ACT。

PCエンジン版よりはるかに遊べる面白いゲームに仕上がっている。格闘ゲームの下手な評者でもコンボや必殺技が簡単に決められるし、技も派手で、なおかつ入力が簡単なので、プレイしていてかなり楽しめた。問題点としては、良くも悪くもダメージシステムのせいで、ともかく手数が勝負の殴り合いゲームになってしまっているところ。これだと、1試合が長引き、やっていて手が痛くなってしまうのだ。

70

気持ちよく決まる連続攻撃、コマンドが簡単な必殺技、かわいらしいキャラ（とその声）、PS版オリジナルの隠れキャラと、魅力は多々ある。必殺技はもちろん、通常技や飛び道具にも適用される相殺などは格闘ゲームとして見ても意欲的だ。だが、肝心のバランスにやや難がある。技の間合いや攻撃力、フッ飛んでいる相手への追い打ち攻撃などに、納得しにくい部分があるのだ。エンディングも、ちょっと寂しい。

70

コマンドがすごく簡単で全キャラともほぼ共通、さらにオートガードだから誰でもすぐに楽しめるのは魅力でしょう。簡単すぎて対戦ではつまらないのかというと、技を出すタイミングを見極めたり、カウンターアタック、キャンセル技などの使いこなしなど、様々な要素が盛り込まれていて、結構ハマってしまう。技の数はあまり多くないけれど、技自体はユニークなものばかり。女の子もカワイイ娘ばかりで、ドキドキ。

70

（代理レビュアーちくちりがレビュー）
私は基本的にあすかシリーズが好きなので点は甘めです。それはともかく、この最新の「スペシャル」はとにかく連続技を叩き込んで楽しめるところが気に入ってます。細部をつつけば不親切な点もありますけれど……、キャラゲーとしての魅力を考えれば許せます。学校を舞台にしての部活動対決という題材もグッドです。キャラ特有の技に個性があってイカシます。私は買います。

90

機動戦士ガンダム VER.2.0

■バンダイ■STG
■3月29日■¥6,800

前作も好評だった3DSTG。会話シーンや、ガンダムと対戦できるジオン軍モードを新たに追加。

鉄拳2

■ナムコ■対戦ACT
■3月29日■¥5,800

アーケードでも大人気の格闘ACT。PS用に新たに4つのモードが追加された。ムービーも超美麗。

今月の総評

今回は、PSオリジナル作品から人気タイトルの続編、ギャルゲーまででツブぞろい。そのなかでも、『鉄拳2』が群を抜いて評価を得た。オールおすすめ、90点以上は過去にも何度かあったが、レビュアーの総合点でも歴代最高タイを記録した。ちなみに前作の『鉄拳』が同じく歴代最高点をとっていることを考えても、ナムコ『鉄拳』チームのスゴサがわかるだろう。

その他でも、個人的に点数の高い作品が多く、それだけ個性的なゲームが集まったと言えるだろう。『チョロQ』は、お手軽に遊べる内容で、編集部でもハマる人間が続出。『メルティ～』も育てゲーとしての楽しさを十分楽しめるはず。また、意外にレビュアーの評価が高かった『ロードラッシュ』の変なノリも捨て難いところだ。

逆に、『バイオ～』は、レビュアーの評価は抑えめ。操作感などでのマイナスが響いた感じだ。

岩崎啓真

今月は大当たりの月で本当になにを選んでいいのか困ってしまうほど。まず、ともかくPART1のソフトはどれを買っても「ひどい損」はしない、ということを前提としておきます。そのうえでのお勧めとして『鉄拳2』、『バイオハザード』(操作性に慣れれば)、『グラディウス』(STGがうまければ)の3つは勧めたい。さらに『ガンダム』と『ブラッドファクトリー』もなかなか。本当にいい月で、こんな月ばかりなら楽なんだけど。

機動戦士ガンダム VER.2.0

2.0と改良された程度の印象をタイトルからは受けるが、ムービー・ゲーム内容ともにほとんど別物と思った方がいい。ムービーが圧倒的に良くなっているのに加え、動きが軽くなり、プレイしていてイライラすることがほとんどなくなった。ただ、相変わらず操作が難しいのに加えて、前作より難易度が高いのは減点の対象となるところ。あと、オマケ的な要素だが、ガンダムを相手に戦えるのは、個人的に非常にうれしい。

80

鉄拳2

もう抜群のデキ。買って損なし。アーケードと比較してもほとんど区別はつかないし、ゲーム内容の面白さも抜群。さらに家庭用としてのイロイロなフィーチャーも追加されて、まさに文句なしというところ。では、なぜ90点なのかというと、ともかく難しいから。いかに練習モードが用意されているとはいえ、この難易度はちょっと厳しすぎるのではなかろうか？　もう少し簡単なモードがあってもいいと思う。

90

ウォルフ中村

今月は『鉄拳2』に尽きる。記事を担当していることもあってかなりやりこんだのだが、感心してばかり。ファンの期待を裏切らないデキといえるだろう。前作より難易度がアップしているため「超初心者はお断り」な点が残念といえば残念。COMが1度だけおかしな挙動を見せたのだが、これは雑誌社向けの特別版CDだったからかも…(でもちょっと心配)。その他では『ロードラッシュ』、『チョロQ』、担当外だったけど『パズルボブル2』が気に入っています。

機動戦士ガンダム VER.2.0

ゲーム自体の完成度はアップしているが、同時に難易度までアップしてしまっている。STGゲーマーだけがプレイするワケではないので、イージーレベルの下にもうひとつ用意しておいてもよかったのでは？　使用ボタン数も相変わらず多いため、初めてプレイする人は困惑するだろう(前作をプレイした人なら問題なく遊べるし、ロックオンが外れにくくなるなどの改良点もうれしく感じるが)。ムービーは感動するほど美しい。

75

鉄拳2

モードは充実しているわ、CDの読み込み時間は短いわ、ムービーは豊富だわ、操作感もジョイスティックを使えばアーケード版そのものだわと完璧といってもいいデキ。アーケード版でもたまに動きが重くなることがあったので心配していたが、ほとんど問題ない(練習モードでコマンドを表示させるとやや気になる程度)。COMのアルゴリズムが変更された点も私は歓迎している。やや難しくなった点は賛否両論…かな？

100

なんでもゆうこ

やってくれました『鉄拳2』！暇さえあればアーケードに足を運ぶほどの『鉄拳』ファンの私ですが、PS版をプレイしてみて、そのおもしろさを再認識。強くなりたいなら買うしかない！　一番スカッとさせてくれたのは『ロードラッシュ』。洋ゲー大好きなあなたにピッタリ。『アンジェリーク』は一度女の子にプレイしてみてほしいな。個人的には『バイオハザード』をもっとゆっくりプレイしてみたいなあ。このスリル、ちょっと病みつきかも。

機動戦士ガンダム VER.2.0

基本システムは前作と同じ。だけど、ムービーシーンはすごくキレイでカッコイイからファンなら納得かもね。ただ、難しさもパワーアップしていて、前作すらまともにプレイできなかった私にとっては、今回はさらに輪をかけて手に負えない感じ。ジオン軍モードはいいんだけど、ジオングを使うためにはメチャクチャ難しいレベルをクリアしなきゃいけないし。それこそニュータイプじゃなきゃ楽しめないんじゃないかな。

60

鉄拳2

グラフィックがむちゃくちゃキレイなのに驚いた。反応もスムーズで動きも滑らか、おまけにロード時間も短くて、一級品と言えるグレードの高さ。COMはアーケード版より格段に強くなっていて、コンボをバシバシ出してくるから、鉄拳中級者にはちょうど良い練習相手になると思う。また、10連コンボが覚えやすいように音で表示されているので、アーケードにどのキャラも使える強者が増えることは間違いなし。

95

メタルライターMUKU

今月、僕と同じ市内に住むライターの藤平くんが「『メルティ』は、ぜひとも俺が!!」ということで、特別にお願いしました。まぁ、僕としてもだいたい同意見なのでいいかなと。オススメつきで、しかも採点も同じ90だし。さて、「プレプレ2号」にとんでもないものが入っていました。『ダブルドラゴン』のタイニー3Dモード。飛び出す絵本のような画面で斜め上から見ると、キャラや背景が1枚の紙に見えます。機会があれば必見。爆笑確実!!

機動戦士ガンダム VER.2.0

前作のレビューでも書いたが、僕にとって「ガンダム」はアニメーションであり、人間ドラマ。で、今作は嬉しいことにその部分が追加されている。もちろんゲームとしてはいまだに好きになれないところもあるけど、くすぐられるんですよ、例のアニメやグラフィックに!!　ただ期待していたジオン軍モードの条件がシビアだったり、内容もアレって感じだったりして残念。これも前作同様コレクターズアイテムになりそう。

75

鉄拳2

ムチャするな～、ナムコさん。実は「鉄拳」って好みではないんだけど、ゲームそのものに作り手の気合いみたいなものを感じる。たとえばオープニング・エンディングのCG。いい意味での気持ち悪さがあって、圧倒されるものがある。そして家庭用ならではの追加機能(モード)にしても、けっこう凄い(笑える)ものが用意されている。ポリったキャラが好きじゃない僕でも買いと思わせる何かが隠されています。

95

電撃PSソフトレビューtheDEEPER

Part-2

さて、今回もよりどりみどり。Part2全34タイトルの中には、話題のソフトから、マニアックなソフトまで、幅広く扱っているから、自分の好みのソフトをお見逃しなく。レビュアー陣の人選も、基本的にそのジャンルが得意な人を優先しているから、信頼度も抜群。ソフト購入の参考にしてほしい。

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
レビュアーの紅一点。『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意。評価はややきびしめ。

メタルライターMUKU
自分の好きなゲームは普通の人にク○ゲーなどと言うが、その実わりと正当な評価をする。私生活は破綻寸前。

合体編集者
電撃PSにきた、馬好き編集者2名。合体すると、けっこう幅広くゲームがわかる。便利なので使ってみました。

城 イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意種目。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌ではおもにカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

元アニキ入道
「アニキ」と呼ばれるのをなぜか嫌う、元アニキ編集者。トイレにゲームボーイを持っていく携帯マニアでもある。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ジャンルを問わない無節操さが魅力。

ウキキ松崗
電撃PCでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

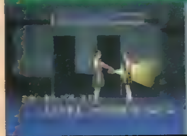
TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティになんでもこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

「ま」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目はきびしい。でもギャルゲーも好き。

がんの字
どんなに難しいゲームでも一言の文句も言わずにプレイできるガンコで偉いライター。『ピコピコ』などを担当。

F.BROS◆C
某社からスピンアウトした助っ人編集者。じっくり系ゲームから、格闘、キャラゲーまでいろいろこなすらしい。

トワイライトシンドローム探索編



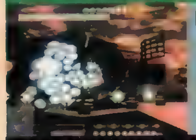
■ヒューマン
■AVG
■3月1日
■¥5,800

女子校生となって「怖い噂」の真相を探っていく、オムニバス形式のホラーAVG。

城 イドム
いかにも怪談の舞台にピッタリの設定、怖さがタップリつまったグラフィックと、ゲーム全体にセンスを感じた。ゲームの展開もツボをよく押さえてあるので、"コワさを味わう"という点では期待を裏切らないデキだ。ただ、一部の調査がメンドウだったりするところは、少し残念だったかな。あと、繰り返し遊ぶ気になる工夫も見られるとはいえ、ボリュームが少ないって不満もある。手軽にコワさを味わいたい人にすすめたい。 **70**

ジュピター藤平
全体的にロードが長く、なんだか緊張感がそがれてしまう。ベストエンディングを迎えることが難しめなのはいいのだが、1つ1つのシナリオが結構長い上、だいたい先が見えてしまうので、何度もプレイしようって気にならないのもつらい。あと、話がそれほど怖くない。原因は白々しいキャラのセリフ、リアクションにあると思われる。登場人物に、変にキャラクター性を持たせようとしない方がよかったのではなかろうか。 **65**

ノバストーム



■ビクターエンタテインメント
■STG
■3月1日
■¥6,800

美麗なCGが織りなす、迫力の映像で気分を盛り上げる高速3DSTG。2枚組。

ドワーフ西谷
ポリゴン系の3Dシューティング。背景やボスキャラがグリグリ動いてくれる点はとりあえず評価したい。しかし、残念なことにそれらのポリゴングラフィックは単なるムービーなのだ。実際には立体としてのデータを持っていないBGの上を、単なるドット絵で描かれた自機やザコが飛び回っても、違和感を覚えるばかりである。その上、当たり判定や遠近感の表現も甘いというのでは、ゲーム性の面でも評価はできない。 **35**

城 イドム
このゲームは、STGというよりはLDゲームのシステムをとっている。背景は動画なので、その迫力はかなりのものだ。ただし、迫力を優先したために、障害物の動きは非常にめまぐるしく、見て避けるのは不可能に近い。そのために、攻略は覚えることに尽きるので、STGと思ってプレイするとイタイ目に会うぞ。また、簡単なモードを選択すれば力押しだけでもなんとかなるのも、いいコトなのか悪いコトなのか…。 **45**

ヴォルケンクラッツァー -審判の塔-

■アスミック
■RPG
■3月1日
■¥5,800

戦闘画面がまるで格闘ACTのようなRPG。謎の塔の最上階にいるボスを倒すことが目的。

ドワーフ西谷
格闘アクションRPGで戦闘部分はポリゴン。つまりイイとこ取りなわけだが、残念なことにRPGとしてはシナリオが弱過ぎ（というか物語性はないも同然）、格闘ゲーとしても食い足りない部分が多い。ひたすら塔を登っては、戦うだけというスタイルは潔いし、100日というタイムリミット＆死んだら最初からやり直しというシステムもシビアでいいと思うのだが、ユーザーを長時間引っ張るパワーにはなっていない。 **55**

TAC★
ひとくちで言うと、マップをなくした『トルネコの冒険』かな。戦闘のシステム自体は悪くなく、ポリゴンのモンスターの出来がすごくいいので、それを見るだけでも、ちょっとやる価値はあるかも。でも、展開があまりにも単調なのが残念。必殺技や魔法も、なかなか新しいのを覚えられないし。敵を倒して進んだ後のごほうびが少なすぎる感じ。ハイスコアの記録はあるのに、データは1キャラしか持てないのも×。 **60**

レボリューションX

■アクレイムジャパン
■STG
■3月1日
■¥5,800

強制スクロールタイプのSTG。エアロスミスがゲームにも登場するのでファンには必見。

メタルライターMUKU
クリアするには面のどこかに隠れているエアロスミスのメンバーを助けださなくてはいけないらしい。でもそんなの普通じゃわかりっこない。本場アメリカの超ゲーマー集団でも全員見つけることができなかったといわれる極悪な隠しなのですよ、これが。普通に3DSTGとして楽しむだけなら、バカっぽくていいんだけど…。ボスを倒すには、橋を壊せばいいとか、ひっかけもある。納得がいかないことが多いなぁ。 **50**

TAC★
もう、画面中から撃ちまくってくる大量の敵の敵兵士とか、鬼のような耐久力のボスキャラとか、いかにも洋ゲーなバランスがスゴイ。1コインクリアとかを考えちゃう人は、間違っても触らないこと。画面内のいろんな物を破壊することもできるので、ガンSTGとしての爽快感は抜群っス。できれば2人で、オリャーッと叫びながら遊ぶと燃えるぞ。ストーリーもキテるみたいなんだけど、字幕がないのでよくわかんないス。 **65**

WORLD CUP GOLF ～INハイアット ドラドビーチ～

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■SPG
■3月1日
■¥5,800

「ハイアット ドラドビーチ」のホールデータを実写取り込みしているゴルフゲーム。

ウォルフ中村

様々な遊び方ができるゴルフゲームなのだが、どうも「ゲーム」より「ゴルフ」がメインになっているようで、ゲームとして見ると物足りなさを感じる（かといって緻密にシミュレートしているワケでもないのだが）。操作性や操作感、各種の演出、プレイのテンポ（遅め）といった各要素が地味なのだ。ショット方向の確認がしづらい、ショットのタイミングは一発勝負、打った後の処理がわかりにくい、といった部分も減点材料。

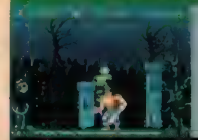
50

メタルライターMUKU

グリーンの傾斜はワイヤーフレームではなく、円状のラインの歪みで高低差を判断しなければならない。そんなもので見きわめろと言われても、非常に判断に困る。それにホントに正確な歪みかどうかもあやしい。ショットの落下地点を写さないカメラワークも妙だし、これではたとえコースが正確にシミュレートされているとしても、プレイして楽しめない。プレイヤー登録の操作もわかりにくいうえにめんどくさい。

40

ゲックス



■BMGビクター
■ACT
■3月8日
■¥5,800

主人公のヤモリの動きに特徴があるACT。各ステージにさまざまな仕掛けが満載。

城イトム

基本的に単調なACTなのだけれど、カベに貼りつくことができるなどの楽しいアイデアが用意されているため、退屈させられることはない。ただ、攻撃パワーアップを1ダメージで失ってしまうなど、設定がキビしすぎるようなので、普通のユーザーでは途中でメゲてしまうだろう。ステージ数が多いのは嬉しいのだけれど、攻略の途中経過をパスワードでしか残せないのには疑問が残る。メモリーカード対応にしてほしかった。

55

メタルライターMUKU

モダンな「悪魔城ドラキュラ」という感じのBGMがあり、なかなか妖しい雰囲気。マジな話、「ドラキュラ」の曲に似たフレーズもある。ゲームとしては、マップ探索型アクションで即死トラップも多い。ただ1UPしやすく、ステージ途中からのコンティニューもできるので、洋ゲー（PSのものには限らないが）の中ではやさしめの難易度だと思う。パスワードのスペルが非常にわかりにくい（読みにくい）のは難あり。

75

SANKYOFEVER 実機シミュレーション

■ティー・イー・エヌ研究所
■SLG
■3月8日
■¥6,800

SANKYOの最新機種を実機そのままに再現している。オリジナルの台も収録。

元アニキ入道

「パチンコ店シミュレーション機能」と聞くと、経営SLGモードがあるのかなと思いがちだが、まったくの別モノ。立地条件や開店時刻を近所のパチンコ店と同じにして「その店に何時頃行ってみたら、どうなるだろうか」をシミュレートするものだった。う～ん、悩む。どこをどうひっくり返してもパチンコが本来持っている以外のゲーム性が見当たらない。実機を知らないと、ゲーム中の台との比較もできないしね。

?

合体編集者

すでに巷では、消えつつある台から、現役バリバリ台、まだ出回っていない台まで種類も豊富で楽しめました。とくに、CRビッグパワフルGPは、今後間違いなく人気になりそうな台なので、事前シミュレートにはもってこいでしょう。PSならではの、実写取り込みビギナーズクリニックやいつでも見られる大当たりデモモードなどの機能も充実。ただし、あくまでも実機シミュレーションだからゲーム性は求めないように。

75

CG昔話 じいさん2度びっくり!!

■アイディアファクトリー
■ETC
■3月8日
■¥5,800

いろいろな昔話を題材にしたAVG。選択によって、おなじみの物語が変化していく。

なんでもゆうこ

のんびりしたテンポや、本編にはまったく関係のないCMの導入など、このメーカーさんが作る独特のゲームの雰囲気が好きなら、結構ツボにハマるはず。語り部のおばあさんのボケぶりがいい味だしてるし、ベースが昔話なだけに親しみやすくて、小学校の低学年くらいまでの子どもに与えるにはちょうどいいゲームでしょう。ちなみにわざと的外れな選択肢をすると、笑える結末が待っていたりするので、それなりに遊べたな。

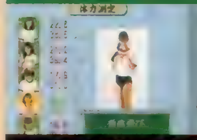
55

メタルライターMUKU

選択肢によって展開がコロコロ変わる。でもそれによってストーリーがオモシロクなるかと言えば、たいしたことなかったりして。とりあえず6回ほどエンディングまでプレイしたが（たぶんメーカーさんは、それだけじゃたりないと思うだろうけど）、少なくとも次はどうなるのか、というワクワク感もなく、単調な流れ作業で終わってしまった。恩返しをしたがる鶴のエピソードはちょっと気にいってしまったが…。

40

卒業R ～Graduation Real～



■バンダイビジュアル
■SLG
■3月8日
■¥5,800

育成SLG「卒業」の実写版。イベントシーンもすべて実写ムービーで進行する。

メタルライターMUKU

これはいったい何をしたかったのでしょう。「卒業」はパソコンで出た当時だからこそ新鮮だったし、なにより竹井キャラが最大の魅力だったはず。ゲームのファンというより、キャラのファンがいるからこそ「クロスワールド」とか、シリーズが続いているのだ。それなのに今では時代遅れのシステムそのまんまで、しかも竹井キャラのイメージとはかけ離れた人選。裏ビデオより汚いムービーもちょっと…。う～ん、わからん。

35

ジュピター藤平

実写で育成SLG、さらにイベントをムービーで演出する。こう聞くと面白そうだな、とか思うわけですよ。でも、それを「卒業」でやることはないんじゃないか、と。すでにキャラクタ一性が確立しているのを実写にするのはキツいでしょ。せめてもうちょっと可愛いコなら……。あげくゲームシステムは「卒業」まんま。今時通用するシステムじゃない。ムービー画像も相当汚いし。着眼点がいいだけに惜しい作品だ。

45

美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦

■エンジェル
■対戦ACT
■3月8日
■¥5,800

新キャラの追加や新必殺技など、SFC版を大幅にパワーアップした格闘ACT。

ウキキ松崎

一昨年の年末にSFCで発売されたものの移植。キャラや必殺技が増えているのはいいが、ビジュアルシーンはないし（ただメッセージが出るだけ）、肝心の格闘ゲームのデキがいまひとつ…とファンとしてはちょっとガッカリ。3DO版にあったオマケ（留守番メッセージなど）もないし…。ただ、オープニングとモーションキャプチャーによる、人形のような動きは一見の価値あり。私もそれだけで買いました（トホホ）。

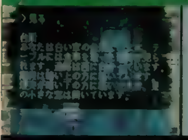
45

ジュピター藤平

いまさら、PSで何で？　って思ってしまうようなゲームだ。モーションキャプチャーや、ポリゴンは確かにいい技術だろうが、なぜこの「セーラームーン」というタイトルで、しかもこのような使い方をしなければならなかったのだ!?　キャラクター性を殺してでも、ゲーム性を重視したかったなんていいわけは聞こえない。動きの遅さ、いい加減な当たり判定にガードシステムと、そもそもゲームとしても"?"がついてしまう。

35

ZORK I（ゾークI）



■翔泳社
■AVG
■3月15日
■¥5,800

テキストアドベンチャーの元祖「ZORK」の移植版。サウンドを古代祐三氏が担当。

ドアーフ西谷

こりゃまた懐かしいと言うか、何と言うか…。まぁ早い話がテキストアドベンチャー、つまり文字だけで進行する謎解き物語である。プレイヤー自身が次の行動を文章で入力することができるので自由度は非常に高いが、それに応じて難易度もメッチャ高い。まぁ、やり応えがあるとも言えるわけだが、それにしても敷居が高すぎる。せめてもう少しプレイヤーを導くようなアレンジが欲しかった。画面も地味だしなぁ…。

65

「ま」のアッキー

そういえばこんなAVGがずっと前にパソコンにあったなと妙に懐かしく感じてしまった。で、プレイしてみると自由度はわりと高いし、そこそこ遊べるとは思うのだが、入力の面倒さとテンポの悪さが気になってあまり楽しめなかった。それにやっぱり古くささが残っているのもマイナス。昔のゲームを懐かしみたい人、淡々としたゲームをじっくりとやれる人は買ってみてもいいかもしれない。個人的にはパス。

40

ファイヤープロレスリング アイアンスラム96

■ヒューマン
■SPG
■3月15日
■¥5,800

プロレスゲームの決定版の最新作。レスラーがポリゴンになり、立体的な闘いを再現。

ウォルフ中村

ポリゴン化によって見た目や動きはキレイになったが、ゲーム性はPC版、スーファミ版より下。技を切り返す要素はかなり減ったし、「関節技を決める→自分からはずす→すぐ決め直す」といったことができる（十数回繰り返したこともある）のもちょっと…。キャラがワープしたり、リング外に体が半分以上出ているのに落ちなかったりする点にも違和感を覚えた。ベルトという形で自分の歴史を記録できる点などはいいのだが。

55

ドアーフ西谷

ついにと言うかやはりと言うか、ポリゴン版ファイプロの登場である。まぁ、これまでグラフィックでは随分と損をしていたシリーズなので、ポリゴン化自体には賛成したい。レスラーの体型や動きも、なかなかのモノではあるし（すり抜けやポリゴン欠けは気になるが）。しかし、レスラーがたったの10+α人。しかもエディットもなしというのは如何なものか？　操作系も含めて、ファイプロらしさが薄まっているのが残念である。

70

ワールドサッカー ウイニングイレブン

■コナミ
■SPG
■3月15日
■¥4,800

「実況ウイニングイレブン」の世界バージョン。作戦設定ができるようになっている。

ウォルフ中村

前作『Jリーグ実況〜』での不満点は、ほぼ解消されたといっていい。レーダーがついたり作戦を指示できるようになったことで、よりサッカーを楽しめるようになったからだ。しかしその一方で、レーダーを表示させると処理落ちする、キーパーがうまいため難度がアップした、といった新たな問題点も出てきた（選手は実名じゃないけど、これはしかたないだろう）。そんなこともあり、私の評価は±0。前作と同じ点をつけた。

75

メタルライターMUKU

まずジョン・カビラ氏の実況ではないことが大きな減点材料。前作の場合ゲームがオモシロイというより、実況がオモシロかったわけで、カビラ氏がいなくなってはいまいち魅力を感じない。確かに前作のようなヌルさは消え、COMとの点差が接近したことでゲーム性が見直されたという考え方もあるけど。でも同じコナミ製ならSFCで出てるヤツの方が、これよりオモシロイと思う。カビラ氏のカムバックを熱望!!

60

アテナの家庭盤 〜ファミリーゲームス〜

■アテナ
■TBL
■3月22日
■¥5,800

5種類のボードゲームを収録。ボードゲーム世界一を目指すストーリーモードもある。

なんてもゆうこ

TACさんに聞いたところ、どのゲームもひと昔前に流行ったものらしい。その上、このゲームならではのアレンジや演出もあまりなく全体的に盛り上がりに欠けてしまっている。操作性やテンポも悪く、時間がかかるのに比べてそれほど中身が濃いとは思えないし、ただボタンを押していれば終わってしまうゲームが多くてストレスがたまりやすい。また運だめし系のゲームは異常にCOMが強くて、納得いかなかった。

50

TAC★

あったなー、こういうヤツ。いくつものボードがセットになってるタイプ。小学生の頃、友だちが持ってたっけ。1つ1つのゲームは、ルールが単純なぶん、初心者とか関係なくすぐに遊べるし、それなりには面白いんだけど、なにしろ昔のゲームだけに、どうしても地味。4人で遊んでも、盛り上がらないのでは？　全体にトロトロした操作性も、それに追い打ちをかけている。単純とはいえ、ルールの説明モードもほしかった。

50

ウイニングポスト2

■光栄
■SLG
■3月22日
■¥9,800

パソコンから移植の競馬育成SLG。レースシーンがポリゴンになり迫力がアップ。

メタルライターMUKU

SFC、パソコン版に比べて処理が圧倒的に速く、プレイは快適。騎手のグラフィックやスーパーホースの見分け方も変わっているので、新鮮な気持ちで遊ぶことができた。オープニングの史上最強牝馬や米国最強馬の仔がそれほどでもない点は相変わらずだけど。でも僕がこのシリーズを好きな理由は女性騎手の存在にある。僕にとっては女性騎手育成SLGなのだ。そんな遊び方ができるのが「WP」の魅力ではないかと思う。

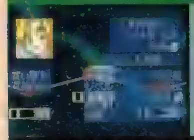
85

合体無敵者

簡単に言うと、苦労をせず競馬ゲームをしたい人向けの競馬ゲーム。アドバイスをしてくれる秘書がいることや、調教をほとんど考える必要がないこと、ほとんど故障しないこと、といった部分により、初心者でも十分に楽しめる。また、苦労がないと言っても、上級者にはつまらないか？　というわけでもない。GⅠ3勝以上した馬に称号がつくことや、海外遠征など、マニアの心をくすぐるシステムもバッチリ。お気軽さが

80

宇宙豪商伝　爆裂商人



■アステック21
■TBL
■3月22日
■¥5,800

宇宙の商人となって依頼された仕事をこなしつつ、星を征服していくTBL。

ドアーフ西谷

モノポリー系のボードゲーム。ゲームテンポはいいし、売買、戦闘、妨害、各種ミッションなどフィーチャーは盛りだくさんで、プレイヤーを飽きさせない。だが、残念なことにヘルプ機能がお粗末なのだ。サイコロを振ってからでなければ全体マップは見られない、店のメニューも入ってみないとわからないというのでは、初めてプレイする人は戸惑うばかりである。こーゆー細かい部分こそ、パーティゲームの命なのでは？

40

F.BROS◆C

とにかく、不親切なゲーム。仕事の目的地が確認しづらいのが特に問題。また、マップの作りがあまりにも単純、あまりにも仕掛けがなさすぎだし、辺境の地へ行ってしまうと他のプレイヤーとの関わりが全然なくなってしまう。それに、他のプレイヤーの仕事をすれ違うと奪えるのも問題。マップが単純すぎるため同じ方向に進んでいると抜き合いに終始してしまうからだ。もっとシステムとマップの関連付けを考えてほしかった。

35

エアーマネジメント'96

■光栄
■SLG
■3月22日
■¥8,800

航空会社の社長となり、空のネットワークの完成を目指すSLGの最新版。

F.BROS◆C

内容的にはわかりやすく、SLG好きでなくても十分楽しめる。路線を増やしたりキャンペーンを企画したりと、いろいろやっているうちにいつの間にかハマっていたりする。ただ、今一つ変化に乏しい。イベントが起きたりするが、プレイに大きく影響することが少ないので淡々と進んでしまう。また、ライバル航空会社があるが、妨害するなどの関わりが少ないので、今一つゲームの進行に影響しなかったのも単調な原因かな。

70

元アニ一キ入道

良くも悪くも光栄の2線級です。実際に、これまで発売されてきたSFC版等と比較してみても、グラフィック以外の違いはありません。なんとなく長時間遊べてしまう魅力はあるのですが、でもそれは本当にただ「なんとなく」で……盛り上がりには欠けるんだよなぁ。負けても悔しくないし、勝っても別に嬉しくないし。そういうシステムなんでしょうねぇ。飽きるまでプレイして、3カ月後にもう1回遊んでみるといいかも。

65

がんばれゴエモン 〜宇宙海賊アコギング〜

■コナミ
■ACT
■3月22日
■¥5,800

SFC版でおなじみのシリーズ最新作。新キャラ2人を迎え、ポリゴンのボスも登場。

メタルライターMUKU

SFC版に比べて、ステージ構成が退化してるような。とにかく最初がつまんない。中盤以降はアクション性が高くなり、カメディウスや3DSTGなどの展開があるものの、それが抜群にオモシロイというわけではないし。最後におみっちゃんを助けるのはプレイヤーであるゴエモンではなく、NPCであるヤエちゃんが勝手に助けてしまったり、う〜む。でも個人的にファンだったりするので、文句を言いつつハマりました。

70

城　イトム

シリーズの雰囲気を残しつつ、PSオリジナルの展開を楽しませてくれる。基本的に、よくできていると思うのだけれど、最近のアクションゲームにしては地味過ぎると思う（後半はともかく、序盤はもっと工夫が欲しかったな）。あと、CDやメモリーカードへのアクセスが、頻繁かつかなり長いのも残念に思えた。もう少し、ゴエモンファン以外にもアピールできる部分があれば良かったと思うのだけれども…。

60

DX人生ゲーム

■タカラ
■TBL
■3月22日
■¥5,800

ボードゲームの決定版「人生ゲーム」のPS版。PSならではのイベントが満載。

ジュピター瀧平

イベント数が多いのがまずうれしい。内容的にもよく練り込まれていて、わりと最後まで熱い勝負が楽しめる。ある程度プレイ時間に融通も利くし、双六タイプの（モノポリータイプではない）ゲームでは、出色のデキといっていいだろう。が、この手のゲームは一人でプレイしてもあまり面白いものでないことも確か。できれば最低3人は欲しいところだ。それだけの人数が集まらない場合は、15〜20点差し引いて考えてほしい。

80

「ま」のアッキー

基本的にはボードゲームの「人生ゲーム」と同じなのだが、職業の種類が豊富なうえに転職もできたり、好みの女の子にアプローチしてうまくいけば結婚できたり、イベントも1回のプレイでは見きれないほど盛りだくさんだったりと、オリジナルの要素がプラスされて、さらに面白くなっている。操作性もテンポもいいからパーティゲームとしてはバッチリ。ただし、3人以上でプレイしないと本当の面白さは楽しめないぞ。

75

天地を喰らうⅡ 〜赤壁の戦い〜

■カプコン
■ACT
■3月22日
■¥5,800

アーケードの人気ゲームの移植。次々と現れる敵をぶった斬る横スクロールACTだ。

ウ王キ松嶋

読み込むという点を除けば、移植度はほぼ完璧。ただ、難易度の高さもそのままなので注意。しかもクレジットが10（コンティニューが9回ってことだね）と決められているので、私はクリアするのが至難の技だった。家庭用だからフリーでも良かったのではなかろうか。ちょっと昔のゲームなので、「いまさら…」という気が…。でも、最近“ストレス解消ゲーム”風なものが少なくなってきただけに、私は大歓迎です。

85

ジュピター瀧平

安心して楽しめる形の横スクロールACT。アーケード版をやりこんだワケじゃないので移植度に関しての評価は正確にはできないけど、少なくともプレイしていて違和感を感じることはなかった。ポリゴンだのなんだのと、技術に固執するあまりゲーム性をないがしろにした作品が多々登場する昨今、ゲームの本質を思い出させてくれるって点では、大いに評価できる。もっとも、いまさら……って感も確かになくはないけれど。

60

TIZ ~Tokyo Insect Zoo~

- ■ゼネラルエンタテインメント
- ■ＥＴＣ
- ■３月29日
- ■¥5,800

会話を楽しみながら物語を進めるという斬新なゲーム。昆虫の世界を旅していく。

メタルライターMUKU 40

「しーちゃん」って誰？ 主人公が会いたがってる誰かの名前らしいけど、これがどういう人なのかまったくわからない。途中で人間の家族らしき人たちを思い出すシーンもあり、これまた誰？ 実はその人間関係を説明するエピソードがまるまるカットされたルートへ進んでしまったらしい。プレイの仕方によっては、何も説明されないのは問題あり。何も知らない状態から始めるプレイヤーのことをまったく考えていない。

ドアーフ西谷 45

とにかく新しいモノを見せようという姿勢は評価したい。しかし、作品全編を通して感じる違和感と、進行のタルさは問題。ＣＧ系のグラフィックとセルアニメのキャラクターはお世辞にもマッチしているとは言い難いし、イベント発生のトリガーや場面転換のタイミングも不自然。さらに、空回りしまくる会話は、プレイヤーに徒労感を感じさせる。作品の持つ不思議さや非論理性が、魅力の域にまで達していないのでは？

ワイプアウト

- ■SCE/Inter
- ■ＲＣＧ
- ■３月22日
- ■¥5,800

近未来を舞台にしたＲＣＧ。今までにはない独特のコーナリングが楽しめる。

岩崎啓眞 70

グラフィックの処理はあらゆるＰＳのソフトの中でもトップクラスといえるだろう。文句のつけようがない。さらにマシンのカッコ良さ、イカす音楽、文字のセンスなどが素晴らしくハイセンスなゲームなのだ。だが問題点がいくつかあって、まず、どうもコースの難易度が厳しくてプレイしていてイライラすることがあるところ。次に全体にゲームが「暗い」という部分。あと少しゲームにノレる要素があればすすめられるが…。

元アニキ入道 85

個人的に非常に気に入ったので、思い切ってこの高得点をつけてみました。公正であろうとするならば、−10点くらいが妥当ですね。ただし、この暗くて重たい雰囲気を超えることさえできれば、カタルシスのないアンビエントテクノの快感を存分に味わうことができるでしょう。ちょっと表現するのが難しいんだけど、無限音階みたいなＲＣＧです。そういえばライン走法とドリフト走法。どっちがより速いのかはナゾのままだ。

アクチャー・サッカー

- ■ナグザット
- ■ＳＰＧ
- ■３月29日
- ■¥5,800

プレイ中の視点を多彩なアングルに変更可能。世界44カ国のスター選手が集結する。

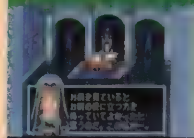
ウォルフ中村 65

ドリブル、トラップ、シュート、ボールを奪うタイミング、といった感覚が既成のゲームと微妙に異なるため、ちょっと戸惑った。私は強豪国（ブラジル）を使ってカップ戦に勝てるまでにはなったが、このシステムには馴染めないというのが正直なところ。マーカーの形によって選手の行動が変わるシステムもおもしろいのだが、ゲームに生かされているかというと疑問だ。入退場などのデモがスキップ不可な点も残念。

ドアーフ西谷 80

欧州はエゲレス製パソゲーの移植版。はっきり言って注目度の高い作品ではないが、なかなかの逸品である。３Ｄ空間自体の臨場感と、個々の選手の動きには目を見張るものがある上、この手の作品では犠牲にされがちな操作性＆視認性も非常にレベルが高く、プレイヤーにストレスを感じさせない。さらに実況音声のタイミングが絶妙！ たまにピント外れなことも言うが、それも御愛敬。値段以上に楽しめることは確実！

アンジェリークSpecial



- ■光栄
- ■ＳＴＧ
- ■３月29日
- ■¥7,800

次期女王の座を目指す女の子が主人公のＳＬＧ。守護聖と恋愛できるのが魅力。

なんでもゆうこ 75

前からうわさは聞いていて「まずい、ハマる気がするなあ」と思っていたら、やっぱり楽しくてしかたがなかったです（笑）。おまじないで守護聖様を振り向かせたり、ロマンチックな演出が盛り込まれていたりと、女の子の心理をうまく揺さぶってくれる所なんか、さすが女性の制作したゲーム。ただ、守護聖様を取るか、女王になるかどちらかしかないのは、果たして幸せといえるかどうかは疑問。両方ＧＥＴできる終わり方もありでしょう。

メタルライターMUKU 90

私生活でも守護聖様のセリフを使っているほど（けっこうバレない）、男でありながらなぜかハマっている。アニメをオンにすると読み込みがかなりうっとうしいけど、オフにしてもカットされるのは育成時のものと、おまじないをしたときのもの。プロポーズされるための条件となるイベントアニメはオフでも見れるので、女性ファンの方は安心してください。ドラマＣＤとは異なり、クラヴィス様が塩沢兼人氏である点も良い。

キリングゾーン

- ■ナグザット
- ■対戦ＡＣＴ
- ■３月29日
- ■¥5,800

ポリゴンのモンスター同士が闘う格闘ＡＣＴ。勝負に勝つごとに成長していく。

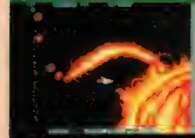
ウォルフ中村 70

いい意味でとても個性的な作品。ガードボタン、奥＆手前への避け、ダウン攻撃、リングアウト、といった各種システムは無理なく組み込まれているし、キャラもいい雰囲気を持っている。少ない技数、疑問の残るバランス等の影響で大味な印象はぬぐえないが、割り切って遊べる人なら問題なし。ただ、ロード時の処理（長くはないが、待たされる感覚がある）等の演出面はもう一歩。勝敗や世界観に関する演出は悪くないのだが。

TAC★ 75

モンスターたちの姿や技の雰囲気は、かなりイイ感じに仕上がっている。ゲーム内容も「V．F」系の、下段・中段選択ゲーとして、ソツなく完成されている。ところで、しゃがみパンチ待ちが効くのは、この手のゲームの宿命なんでしょうか？ ちょっとおもしろいのは、キャラに「攻撃しろ」とか「間合いを取れ」なんて指示だけあたえながらトーナメントを勝ち抜く、育成タイプのオートモード。これなら、技が出せない人でも楽しめそう。

グラディウス デラックスパック



- ■コナミ
- ■ＳＴＧ
- ■３月29日
- ■¥5,800

名作ＳＴＧ「グラディウス」と「グラディウスⅡ」が１つになったお得な１枚。

岩崎啓眞 85

個人的には満点をつけたい。Ⅰ、Ⅱどちらをとっても、ほとんど文句のつけようのない移植だと思う。あえて言うなら、Ⅱの自機の当たり判定が大きいのと、処理落ちのタイミングが違うことぐらいか。ではどうしてお勧めしないのかと言うと、やはり元の古さ。面白くはあるが、やはり少し古い。それからシューティングそのものが衰退していることも理由にあげられる。個人的にはぜひ買って遊んでＳＴＧの面白さを知って欲しいと思う。

城イトム 70

確かに“古さ”も感じられるが、Ⅱは今でも楽しめると思うので、基本的に合格点はつけていいと思う。ただし、マニアが究極の移植度を求めるとなると、結構アラにも気づいてしまう。また、音楽のアレンジバージョンや、オリジナルステージなどの“ＰＳならでは”というポイントがないので、物足りなく思えたのも事実。Ⅱでは処理落ちをなくすモードなどはおもしろいと思ったけれど、もうひと工夫欲しかった気もする。

三國志英傑伝

- ■光栄
- ■Ｓ・ＲＰＧ
- ■３月29日
- ■¥8,800

劉備玄徳となって三国志の世界が体験できるＳ・ＲＰＧ。歴史とは違った展開もある。

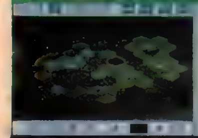
ウキキ松崎 90

あの「三國志」をＳ・ＲＰＧ風にしたため、ＳＬＧは苦手だけど「三国志」は好き…という人にはもってこいのゲームになったね。システムや操作系もちゃんと作られているので問題ない。ただシナリオの数が多いので、よほど「三国志」が好きじゃないと途中で飽きてしまうかも。歴史的イベントや実際にあった一騎打ちがバッチリ押さえられているのがいい。「三国志」を知らない人はこのゲームでハマってみるのもいいかも。

ドアーフ西谷 55

ＳＦＣからの移植作。のっけからポリゴン（しかも４頭身！）で玄徳たちが登場して爆笑させてくれる。その他グラフィック面での変更は多いが、システムはほとんどＳＦＣ版のまま。元々三国志という物語自体が、シミュレーションＲＰＧ向きの素材なので、ノリも悪くない。ただし、方向キーだけで入力が確定してしまうコマンドシステムや説明不足のシナリオなど、不親切な部分も多く、全体としては大味な印象を受ける。

大戦略プレイヤーズスピリット



- ■ＯＺクラブ
- ■ＳＬＧ
- ■３月29日
- ■¥7,800

現代兵器がぶつかりあうウォーＳＬＧ。ポリゴンによる戦闘シーンは迫力満点。

ドアーフ西谷 70

ひたすらマニアックに突っ走っていたメガドラ＆サターン版に比べると、かなり難易度は低め。操作系も含めて、マニアならずとも楽しめる間口の広い作品になっている。特にオマケモードの「兵器バトル」（５部隊同士の勝ち抜き戦）や「詰め大戦略」は短時間で楽しむには最適だ。その一方、新味に欠けるシステムや戦闘シーンのビジュアルのショボさなど気になる点もなくはない。まぁいずれも許容範囲内ではあるが。

F.BROS◆C 70

兵器数も多いし、コマンドも充実しているのでこの手のゲームとしてはまとまっている。また、データが簡略化されているので、初心者でも楽しむことができる。ただ、操作性が今イチ悪い。そして、一番不満な点はコンピュータのターンの間、何をしたか行動が見えないこと。そのせいで戦闘をスキップさせていると、自分のターンになったら、いつの間にかユニットがいないなんてことが起きる。内容が悪くないだけに不満。

TETRIS X

■BPS
■PZG
■3月29日
■¥5,800

落ち物パズルの名作『テトリス』の移植。背景は実写取り込みのCGになっている。

TAC★

その昔、アーケード版をやりこんだ私としては、回転のしかたが微妙に違うなんて細かいところに目がいっちゃうんですが…。でも、操作性自体はちゃんとできているんで、普通にやっているぶんには、そんなことはまったく気にならないでしょう。4人まで参加可能な対戦も、けっこう楽しいっす。ただし、2人対戦のときでも、マルチタップが必要（2コンがささっていても認識しない）なのは、納得がいかない。

60

城イトム

名作パズルゲームの移植で、ブロックの動きや、ひっつき具合も合格ラインに仕上げられているので安心してすすめることができる。もっとも、ブロックの配色がアーケード版と違うので、これが気になる人には大きな減点材料かなとも思えたけれど…。難易度設定も幅広く設定できるし、4人まで参加できる多人数プレイ（マルチタップが必要）も用意されているので、落ちものパズルが好きな人ならハマれるぞ。

70

Nupa～ぬうぱ～

■トミー
■PZG
■3月29日
■¥4,800

ロジックパズルにストーリー性を持たせたPZG。選りすぐりの300問を収録。

なんでもゆうこ

ストーリーとロジックが融合した新しいタイプのロジックなのかと思わせるオープニング。しかーし、中身はまったくオーソドックスなロジックでちょっとガックシ。出来あがった絵もあんまりそれっぽく見えないし、絵が完成するたびにセーブするか選択しなくちゃいけない所もしつこく感じたなあ。一回間違えるごとに制限時間がグーンと減ってしまうから、完成間近にミスすると即ゲームオーバーなんて悲しいことにもなる。

50

ドアーフ西谷

イラストロジックにストーリー性を加味したパズルゲー。さすがにインパクトは弱いが、システム的には完成してしまっているモノなので、安心して楽しめるというところ。操作性も当然問題なし。ただし、見事に解いたにも関わらず、でき上がった絵が何を表しているのか判別できないという強引なパズル（ウニとかビー玉なんて答えもある）も多いのは問題か。また、300問前後という問題数も、決して満足できる量ではない。

40

信長の野望・天翔記

■光栄
■SLG
■3月29日
■¥9,800

歴史SLGの『信長の野望』シリーズの最新作。約1000名の武将が登場する。

F.BROS◆C

このシリーズはほとんどプレイしたことがないので比較はできないけど、結構楽しめました。特に、複数の城が戦闘に参加するので2、3の城を奪えるようになり、勢力を一気に増やせるのがなかなか気持ちいいです。武将も好きなように成長させられるのもいい。ただ問題は、他のシステムが充実しているわりに戦争が単調なこと。戦争中の駆け引きが少なく、単なる城取りの手続きになってしまっているのが残念。

80

がんの字

今作のウリとされている新要素よりは、改良された操作性の方がなんか感動が大きかった。方向キーひとつで選択できるコマンドメニューなど、簡略化された操作は遊んでてかなり具合がいいです。新要素（特に姫を配下の武将にできるシステム、武将育成は姫武将のためにあるといっても過言ではない!?）もゲームに妙味を加えていていい感じ。ただ、育成コマンドの選択時に武将の能力を参照できないのはいささか不満。

80

パズルボブル2

■タイトー
■PZG
■3月29日
■¥5,800

アーケードで人気を博した対戦型PZG。PS用にタイムアタックモードを追加。

なんでもゆうこ

ストーリーモードが何となく寂しい印象。対戦するCOMキャラはそれなりにカワイイんだけど、全体的におとなしめでイマイチ盛り上がらなかったみたい。こいつは手ごわいっていうキャラもいなかったし。ただ、全般に難易度は低めで、パズルゲームが得意じゃない人にもおすすめできる。また、一人でパズボブするモードには、簡単なものから超難難まで多くの問題が用意されているから、長く遊べることは保証します。

80

TAC★

アーケードではほとんどプレイしたことがなかったんですが、1人でやるパズルモードのほうは、かなりハマれました。こういう、面クリアタイプのパズルは、アーケードよりもコンシューマー向きでしょう。移植のデキも、とてもよくできているように思います。ただ、このゲームでは、ちょっとミスすると、ほとんどリカバーできなくなってしまうので、対戦モードのほうはいまいち盛り上がりに欠ける感じがする。

75

スラムドラゴン

■ジャレコ
■対戦ACT
■4月12日
■¥5,800

独自の連続技が決められるなど自由度の高い格闘ACT。登場キャラは8人。

ウォルフ中村

キャラは魅力にやや欠けるとはいえ個性的だし、システムも今風（大小のジャンプを使い分けられたり、ダウン攻撃や超必殺技が用意されていたりする）。2D格闘では少数派のボタンによるガードも、慣れれば問題なく扱える。だが、肝心のゲームバランスに難あり。技の攻撃判定や投げ間合い、ダウン後の処理など、疑問に思える部分が多過ぎるのだ。COM戦もラスボスだけ異様に強くて…（倒せたけど）。私は楽しめなかった。

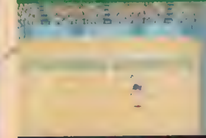
40

ドアーフ西谷

オープニングこそ、オッと思わせるものがあるものの、ゲーム本編が余りにもトホホ。フィールドは一見、立体風に描かれているが、各キャラクターは完全に2D。これでは小手先のごまかしにしか見えない。レスポンスも良くないし、アクション自体もまるで平凡。キャラデザインもステロタイプなものばかりで意外性のカケラもないときては……。テストROMであることをさっ引いても、とても誉められたデキではない。

35

ハイパーファイナルマッチテニス



■ヒューマン
■SPG
■3月22日
■¥5,800

キャラがポリゴンのテニスゲーム。マルチタップ対応で4人同時プレイが可能だ。

ウォルフ中村

速いボールスピード、微調整しにくいマイキャラ、複数用意されているもののどれもプレイしづらい視点など、問題点が山積み。ラケットを振るスピードやラケットの当たり判定にも変なクセがあるため、ショット方向を意識的に操作する（引っ張ったり流したりする）ことが難しくなっている。PCエンジン版は本物のテニスさながらの駆け引きを楽める名作だったのだが、PS版は…。「非常に残念」としかいいようがない。

50

メタルライダーMUKU

元祖PC版は名作として名高いテニスゲームだったが、このPS版にそのタイトルをつけていいものだろうか。ラケットの当たり判定は曖昧だし、クロス、逆クロスの打ちわけもかなりしづらい。ボールのスピードも遅く、熱いラリーが繰り広げられるような試合展開もない。これのどこがハイパー？選手の顔グラフィックはあまりにも老けていて、モデルとなった実在のプロ選手の老後を見ているような気がした。

40

PART-2の総評と次回予告

さて、今回のラインナップを見て、光栄のタイトルが5本も入っている点に気づいただろうか？まさに怒濤の作品ラッシュといった感じだが、他のゲームと明確に違うところが1つある。それは、ソフトの価格の部分だ。『アンジェリーク～』の¥7,800を最低として『ウイニング～』『信長～』に至っては、¥9,800とPSソフトとしては、かなり価格が高くなっている。理由は、いろいろ考えられるが、一番の理由は、多機種で発売されているものとの価格の平均化といったところであろう。対象年齢が高く、そのぶん価格設定も高くできるといった理屈は、わからないわけではないが、今のPSの流れからは、明らかにハミ出しているように思われる。是非なんとか安くしてもらいたい。

次に、PART2全体に目を向けよう。レビュアーが奪い合った『グラディウス～』は、目新しさはないものの、ゲーセンで燃えた人には安心しておすすめできる1本。また、PART2初のおすすめマークがついた、『DX人生ゲーム』は、友だちを誘ってわいわいプレイするには最適のお手軽ボードゲームと言えるだろう。『ウイニング～』や『信長～』も価格さえ気にならなければ、おすすめしちゃいます。

次号の注目は『ギャラクシーファイト』『ギャラクシアン³』『ときめきメモリアルプライベートコレクション』等お楽しみに。

▲サンソフトからPSで格段にパワーアップした『ギャラファイ』発売。

電撃 TIME&SCORE（タイム&スコア）アタック

記録の比べっこをしたいなら、このコーナーでキ・マ・リ

電撃PSで最もアツいこのコーナーを、キミのハガキでさらに盛り上げよう

ゲームには様々な楽しみ方がある。軽い暇つぶし気分でプレイするもよし、自分なりに決めた目標のために長時間粘るもよし、それぞれの遊び方がその人にとっての〝楽しさ〟となる。そして、そんなゲームの楽しみ方の一つに〝自己の限界にチャレンジする〟というものがある。この魅力に取りつかれた時、誰もが自分の周囲の仲間を越えて、もっと多くの人と記録を比べあってみたい…そう思うことだろう。そんな読者のアツい願いを叶えるために、この電撃T＆Sアタックのページは誕生した。このコーナーの最大の目的は、トップを決めることではなく、参加者全員で〝がんばり比べの楽しさ〟を分かち合うことにある。自分なりに努力してくれた記録なら、どんなタイムやスコアでも大歓迎なので、ドシドシとハガキを送ってほしいぞ。

◀『鉄拳2』など、さらにアツくなりそうな種目も目白押しだ。

★ザ・挑戦者ランキング★

RRR（上級T・T・トータル）

優勝	新明幸治	（神奈川県）	3'02"771	車種#12	MT	ネジコン有
2位	梅津孝弘	（埼玉県）	3'08"143	車種#12	MT	ネジコン有
3位	宮崎伸一	（東京都）	3'08"303	車種#12	MT	ネジコン有
4位	赤羽訓幸	（千葉県）	3'09"920	車種#12	MT	ネジコン有
5位	梨本勇	（東京都）	3'09"928	車種#12	MT	ネジコン有
6位	四毛猫	（宮城県）	3'09"992	車種#12	MT	ネジコン有
7位	高橋竜介	（茨城県）	3'10"523	車種#12	MT	ネジコン有
8位	長村佳則	（京都府）	3'10"818	車種#12	MT	ネジコン有
9位	平出武志	（長野県）	3'11"205	車種#12	MT	ネジコン有
10位	岡村知幸	（高知県）	3'11"371	車種#12	MT	ネジコン有

15位	3'12"303	100位	3'16"690	250位	3'27"469
20位	3'12"706	125位	3'17"871	275位	3'30"053
30位	3'13"433	150位	3'19"300	300位	3'32"679
40位	3'14"074	175位	3'20"895	325位	3'38"304
50位	3'14"231	200位	3'23"283	350位	3'50"700
75位	3'15"601	225位	3'24"906		（参加者371名）

闘神伝2

1位	小原佳巳	（東京都）	2'48"63	使用キャラ：エリス
2位	本間威仁	（静岡県）	3'03"16	使用キャラ：デューク
3位	植田竜也	（静岡県）	3'06"03	使用キャラ：エリス
4位	平沢弘充	（東京都）	3'19"16	使用キャラ：デューク
5位	木村彰宏	（栃木県）	3'23"73	使用キャラ：デューク

6位－3'42"90 エリス	10位－4'15"76	16位－7'21"26
7位－3'59"10 トレーシー	12位－5'06"53	18位－7'35"73
8位－4'00"96 エリス	14位－6'02"36	（参加者20名）

ストリートファイターZERO

1位	アツイウ	（神奈川県）	3,325,900点	使用キャラ：ソドム
2位	天池正美	（富山県）	3,240,100点	使用キャラ：ソドム
3位	某H／S店員	（宮城県）	2,984,800点	使用キャラ：ソドム
4位	江坂最速組合	（宮城県）	2,777,300点	使用キャラ：ケン
5位	さとし帝王	（埼玉県）	2,729,300点	使用キャラ：ソドム

6位－2,580,200 ???	10位－2,355,200	16位－1,872,400
7位－2,495,400 ガイ	12位－2,244,300	18位－1,821,300
8位－2,484,800 ケン	14位－2,101,700	（参加者23名）

サイドワインダー

1位－相馬崇宏（長野県）
残りタイム132（F-22使用）
2位－AGM－84（福岡県）
残りタイム124（F/A18使用）
3位－とろっぴ郎（兵庫県）
残りタイム114（F-22使用）
（参加者3名）

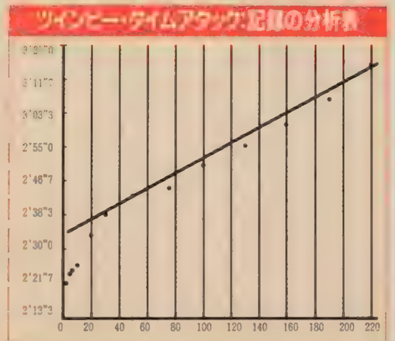
募集外の記録

●シュタールフェーダ[HARD]
TND・RX 3,270,900点
（プラオシュテルソ使用）
●マジカルドロップ（LV.3）
青年失業家 229,652点［PD］
●デストラクションダービー
（クラッシュ・サバイバル）
坪快彰 65"10（Total Time）

超絶記録の〝ナゾ〟に迫る

トップレベルの記録のスゴさを再確認！

参加者の一人から興味深いレポートが届いたので、みんなにも紹介することにしよう。まず、下のグラフを見てほしい。このグラフは、横座標が順位、縦座標が申請記録を指していて、順位に伴う記録の上昇具合を表している。注意してみると、30位以下の記録は見事に一直線上に並んでいるのに、トップに近づくにつれて記録の上昇率がハネ上がっているのがわかるよね。この現象はどうやら〝トップレベルに位置する絶対数が少ない〟ことを表しているようだ。それを考慮すると、自分とトップの差だけを見て、自分のレベル、実力を判断してしまうのは、あまり利口とは言えないようだぞ。



特別サービス 『RRR』参加者の全順位と全記録を教えちゃうゾ

参加者もたくさん集まり、おおいに盛り上がった『RRR』では、参加者全員の記録と順位を希望者に送ってあげちゃうぞ。ここまでサービスするのは本誌以外にはないので、このチャンスを見逃さないようにしよう！　もちろん、競技に参加しなかった人でも、申し込んでくれて構わないぞ。

申し込みに必要なものは、「このページの左下にある応募券（切り取って同封してね）」と「返送用の封筒（80円ぶんの切手を貼っておくのはもちろん、郵便番号・住所・氏名などの自分の宛名もキチンと書いておくこと）」の2つだ。これら2つを封筒に入れて、「RRR記録発表係（住所は右ページを見てね）」まで送ってくれればOK。締め切りは、4月30日（当日消印有効）までなので、よろしくね。

● 〝RRR／特別サービス〟に申し込む時には、手続きを間違えないように注意してね。送ってくれたのはいいけれど返信用の住所が書いてないなんて場合は、やもえず無効になっちゃうぞ〜。
● 〝アツイ人の戦闘記〟で紹介する人も募集中！　君の熱い思いを全国のライバルに伝えたい人は〝アツイ人の戦闘記に登場希望〟と明記し、電話番号と連絡可能な時間帯（曜日）をハガキで教えてね。●超人プレイビデオのプレゼントは今月だけスペースの関係からお休みします。来月からもまた続けるからね。

アツい記録を募集中　キミの出した記録をハガキで送っちゃおう

挑戦の受け付けは

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
電撃TSアタック係まで

エントリーの道

記録を申請したい時は、ハガキに「住所・電話番号・氏名（必要なら6文字以内のペンネーム）・年齢・参加ゲーム・申請記録（内容は種目ごとに異なるので、以下を読んで確認してね）」を書いて送ってくれるだけでOK。ただし、ハガキ一枚につき1人1種目（一つの記録）の申請のみ有効となっているので注意しよう。一人で複数種目に参加するのも大歓迎だけれど、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と必ず書き添えるようにしてね。

賞品を獲得した場合には、記録確認のためにメモリーカードかビデオ（どちらを使うかは種目によって異なる）を〝編集部から連絡の上で〟送ってもらうぞ（後で返却）。また、ハガキに書かれたご意見には必ず目を通しているので、伝えたいことがあったら気軽に書き添えてね。

6月号掲載分の締め切りは4／8必着
7月号掲載分の締め切りは5／8必着

プリティーレーサー（RRR）

ルール

プリティレーサー（このモードには簡単に行けるので、出し方は裏技ページを見てね！）での、上級T.T.のトータルタイムを競う。

使用する車は〝黒と白を除いた〟全12台のどれでも構わない。ATかMTか、ネジコンを使用するかどうかなどは、自由に選択しよう。

ちなみに、このモードで出した記録はメモリーカードにセーブできない。また、この競技においては、逆走不可とするので注意！

入賞時の確認　ビデオテープ（スタート〜ゴールまで）を使用

しめ切り　8月号掲載の分まで

申請記録

ハガキに「プリティレーサー」と明記して、「上級T.T.のトータルタイム／使用車種（車体番号だけでも可）／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

募集外の記録として初級／中級などの記録を送りたい時には、選択したコース名も忘れずに。

勝者の賞品

トップ1名へのテレホンカード進呈を予定中だけれど、たくさん参加者が集まれば、PSソフトも複数奮発しちゃうぞ。

このモードが、『RRR』で最もタイムアタックが楽しいことに気づいていない人も多いので、友達を誘って参加しよう！

リッジレーサーレボリューション

ルール

『RRR』の上級T.T.と中級T.T.のトータルタイムを競う（それ以外のコースでも申請する分には大歓迎）。使用する車はどれでもいいけれど、それぞれのコースにおいて、黒い車（2種類あるけれど、どちらも同じものとみなす）部門、白い車部門、それ以外の12台部門と、分類して集計する。つまり、種目数は2コース×3部門の6種目ということになるぞ。最初から選べる4台以外を選択する方法は、裏技ページを見てね。

申請記録

ハガキに「RRR」と明記し、「選択したコース／トータルタイム／使用車種（車体番号だけでも可）／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を分かりやすく書こう（これまでに届いているハガキも集計には含めているぞ）。

勝者の賞品

各6種目の中で、参加者の一番多かった種目の勝者にテレホンカードをプレゼント。

ここでも、参加人数が多ければ賞品のグレードアップの可能性大なので、周囲の人を誘ってハガキを書こう。

入賞時の確認▶メモリーカード　しめ切り▶7月号掲載分まで

鉄拳2

これがルールだ

タイムアタックモードにて、中ボスとボスを含む10人を倒すまでのタイムで競う。選択するキャラは、本誌で紹介されている全20キャラの誰でもOKで、記録は全キャラ共通で集計するぞ（もちろん、キャラ別の優勝者にも賞品は出るからね）。

ナントこの競技でも、今月『RRR』で行っているような〝参加者全員の記録と順位の発表〟を行う予定なので、奮って参加しよう。

入賞時の確認▶メモリーカード
しめ切り▶9月号掲載分まで

申請記録

「鉄拳2」と明記して、「クリアタイム／使用キャラ／対戦したキャラの名前と順番（面倒なら、これは省略しても構わないぞ）」をハガキに書こう。

余裕があれば、使用した連続技や攻略方針なども解説してもらえると嬉しいな。

勝者の賞品

全20キャラ共通で記録を集計し、その頂点に立った1名には希望のPSソフトを1本プレゼント。また、各キャラごとのトップに相当する記録を出した人には記念テレカをあげちゃうぞ。参加者次第で、各キャラの勝者全員にPSソフト進呈も検討中！

今月のオープン種目はコレだ

ワイプアウト

優勝者1名にテレカをプレゼント予定

TimeTrialモードにて、全6コースそれぞれ別にトータルタイムを競う（テレカは、一番参加者の多かったコースの勝者に与えるぞ）。選択するチーム／パイロットは、最初から選べる中から自由に選択してくれて構わない。

申請記録　「ワイプアウト」と明記し、「コース名／タイム／選んだチームとパイロット」を書こう。

優勝者の記録確認はメモリーカードを使用

しめ切りは7月号掲載分まで

進め！対戦ぱずるだま

優勝者1名にテレカをプレゼント予定

〝ひとりでプレイ〟モードの〝ゲーマーモード〟でのスコアを競う。使用するキャラは、最初から選択できるメンバーの誰でもOKで、集計は全キャラ共通で行う。コンティニューと2P乱入は厳禁とするから注意しよう。

申請記録　「ぱずまだま」と明記し、「スコア／使用キャラ」を分かりやすく書いてね。

優勝者の記録確認はビデオテープを使用

しめ切りは7月号掲載分まで

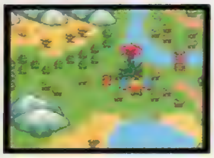
●この電撃TSアタックでは、種目として正式に募集していないゲーム記録でも受け付けているぞ。『グラディウス　デラックスパック』『ナムコミュージアムVol.2』『ガンダム2』などで叩き出した記録でもいいし、自分なりのテーマを決めて頑張ったプレイ・レポート（例：『第4次スーパーロボット大戦S』でレベルアップの限界にチャレンジ）などなど何でも結構。機会があれば名前（ペンネーム）入りでドンドン掲載しちゃう予定なので、気軽にハガキを送ってね。

PS移植化計画
PLAY STATION

今回の移植希望ソフトは、そう！　あの『天外魔境』シリーズです。今現在、主要家庭用ゲーム機のほとんどで発売されているこのシリーズ。ここはやはり、主要なゲーム機の１つであるPSにも移植してもらわないといけないんじゃないかと……そう思うのです。

あのドラマチックRPG
『天外魔境』は移植しないと!!

記念すべきシリーズ第１作『天外魔境』は、ＰＣエンジンＣＤ－ＲＯＭで発売されました。外国人から見た「カン違い日本」のような世界観を舞台に、火の勇者が巨大な悪に立ち向かう！　シリーズ設定は、すでにこの作品から確立されています。ゲームとしては典型的コマンドタイプＲＰＧなのですが、随所にアニメビジュアルシーンが流れ、有名声優を起用したりテーマ曲を坂本龍一が作曲するなど、現在のゲーム業界の先駆けとなり、流れを決定づけた作品でした（家庭用ゲーム機に限定してのことですが…）。もちろん、このような画期的作品がヒットしないワケがなく、当然続編も作られます。それが『天外魔境II』この作品は、前作最大の弱点だったアクセス時間の長さ（特に戦闘でのアクセスは致命的）を短縮し、ウリであるアニメビジュアルを強化して、大ヒットとなりました。この作品で『天外魔境』は、イッキにメジャーな名前となるのです。そして今では、登場キャラの対戦格闘まで発売され、すっかり業界定番ゲームとなりました。


▶『天外魔境』シリーズのフィールドは、基本的に見おろし型。

◀シリーズ中の異端児「一刀涼談」はＰＣエンジンの格闘ゲーム。

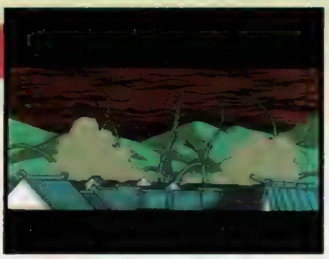
▲記念すべき第１作『天外魔境ジライア』。随所にこのようなビジュアルシーンが流れます。

シリーズ中の名作たち

ここでは、数ある『天外』シリーズの中でも、特に名作の誉れが高いタイトルを２本紹介。この２本はプレイしないとハドソンなカンジでしょう。

天外魔境II

上でも少しだけ紹介していますが、この「II」がシリーズの中でも最高傑作と言う人が多いです。これは、全作品中もっとも物語・演出面を重視したからではないでしょうか？　代表的な例をいくつか挙げていきましょう。①主人公たちそれぞれに、テーマ曲（作曲は「風の谷のナウシカ」などの久石譲氏）と深いバックストーリーがある。②神話に登場する石船や、巨大メカの大仏など移動手段が個性的で盛りだくさん。③随所に滑らかなアニメーションのイベントがある。もちろん、これらはＣＤ－ＲＯＭの大容量がなければ実現不可能。このメディアがなかったら、天外シリーズは生まれなかったというワケです。


▲「II」は、各地の暗黒ランを倒すことが目的。花といっても巨大なので危険。誰か乗ってるし。

天外魔境真伝

現在「天外魔境」のキャラを使った対戦格闘は２本発売されていますが、ＮＥＯ－ＧＥＯで'95年夏に登場したこの「真伝」のほうが格闘としてはデキが良いです。まあ、ハードの差があるので、当然と言えば当然なんですけど。

またこのゲームは、『天外』の人気キャラが勢揃いといった面もあり、ファンならそれだけでうれしいハズ。他のＮＥＯ－ＧＥＯ格闘と比べてもかなり高レベルなものに仕上がっており格闘マニアにも安心です。

◀カブキ対ジライアという、主人公同士の夢の対決も可能！

▶もちろん同キャラ対戦も可能。キャラは担当の趣味で絹です。

他にはこんな作品たちが

常にいつも新しいシステムを搭載してくれる『天外』シリーズ。その中でも変わりダネは『風雲カブキ伝』と『天外魔境ＺＥＲＯ』でしょう。『風雲』は上でも紹介している『II』の外伝で、主人公の１人であるカブキ団十郎が主役のＲＰＧ。いろいろなパロディが満載でボスに弱点があるというシステムが画期的でした。そしてＳＦＣで発売された「ＺＥＲＯ」は、実際の時間とリンクしている……つまり、実際の時間が'96年3月29日21時30分ならゲームの中でもそうなっているというのがウリでした。しかし、これだとまるまる１年間プレイしなくては、すべてのイベントが見られないのですが……いや、１年間やればいいだけなんですけどね。

◀賛否両論の『ＺＥＲＯ』。１年に１度しかないイベントを逃したら、見れるのは１年先。

▶『風雲カブキ伝』は、ボスキャラが歌ってお出迎え。

そして移植の可能性は…？

はたして、天外シリーズのうち１つでもＰＳに移植される可能性はあるのか？　そこんところをズバリ、発売元のハドソンさんに聞いてみました。

「いやぁ、困ったなぁ。とりあえず今のところ予定はないんですよ」　（ハドソン広報担当者談）

ガ、ガーン！　そんなですぅ。天外シリーズはＰＳで出す予定ないんですかぁ？　悲しいですぅ。…なんかこの文体、自分で書いててムカついてきましたが、「今のところ」というのが気になります。もしかして、移植希望ハガキが増えたら……移植される？　期待しましょ。

▲「天外」キャラ総出演「天外魔境絡繰格闘伝」はＦＸで好評発売中です。

今月の移植希望ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	9302
2	2	同級生シリーズ	8705
3	3	スレイヤーズ	7343
4	4	ああっ女神さまっ	7112
5	5	ドラゴンクエストシリーズ	6727
6	7	エヴァンゲリオン	5948
7	6	ヴァンパイアハンター	5521
8	8	オウガバトルシリーズ	5123
9	9	女神転生シリーズ	4859
10	11	ぷよぷよシリーズ	3837
11	12	レイブレーサー	3512
12	13	天外魔境シリーズ	3049
13	20	テイルズ・オブ・ファンタジア	2921
14	14	バーチャファイターシリーズ	2072
15	-	ソウルエッジ	1766
16	16	ラングリッサーシリーズ	1208
17	17	ワルキューレシリーズ	998
18	-	新機動戦記ガンダムW	876
19	18	パワードールシリーズ	834
20	19	イースシリーズ	779

移植についての熱い語らい

なんか最近はサターンもアツくなってきましたね。そこで今回は、サターンソフトを紹介。まずは、3月22日に発売されたばかりの『パンツァードラグーン ツヴァイ』から。なんといってもう今回のウリは、ドラゴンの成長。面が進むごとに進化するグラフィックは一見の価値あり！ さらに今回は、ステージ間に分岐があって複数の異なったゲーム展開が可能となっています。

次に、いまだに熱狂的ファンの多い「ルパン三世」が3月29日に、『ルパン三世THE MASTER FILE』というデータベースになって発売されました。ただ、純粋なデータベースなのでファンじゃないとツラいかも？

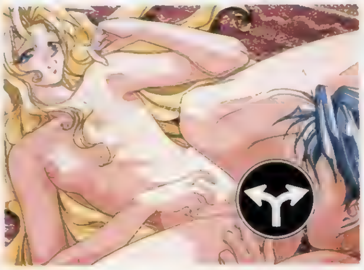
▲「パンツァードラグーン」の続編「ツヴァイ」は、ドラゴンの成長がテーマです。

▲「ルパン三世」は、純粋なデータベースソフト。ストーリーや主題歌を容易に選択可能。

Hゲームの実状

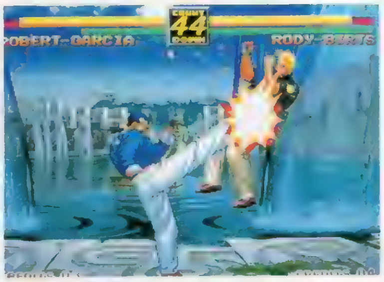
パソコンでは、あいも変わらず良質のHゲーがわんさかと発売されています。その中でも4月5日に発売される「Gro・l i・a～禁断の血族～」は特筆モノ。サブタイトルの通り、あの『禁断の血族』シリーズの最新作で、舞台は2017年のアメリカ。ちょっとだけ未来の設定ですが、SFというワケではありません。

プレイヤーは家庭教師となり、大富豪グロリア家の娘たちから好きな娘を選んで教えていきます。当然、教えるというのは娘とあんなことやこんなこともあるのでウヒウヒで鼻血ブー。お好みなら母親ともプレイ可能です。また、このゲームは娘のテストの結果により、最後が変わるマルチエンディング方式のため、何回プレイしても大丈夫。教師と教え子の危険な関係、そして「やさまたしやみ」氏のグラフィックで、スケベ心ムクムクでGOなゲームと言えるでしょう。



▲『禁断の血族』の最新作「Gro・l i・a」は、少しだけ未来のお話。

アーケードはこれっス

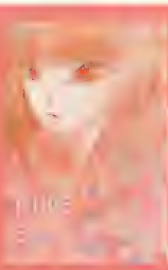


▲正式タイトルは「ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝」。ちょっと長いですな。

今回は、先月タイトルだけしか紹介しなかった「龍虎の拳外伝」を紹介します。前作との大きな違いは「アルティメットKO」という新ルール。これは、残り体力がほとんどない相手に大ダメージ(超必殺技でなくても可)を与えると、その時点で試合が終わるというもの。つまり、通常2本先取して勝たないといけませんが、アルティメットKOを決めてしまえば1本で決められたり、逆転が可能というワケです。はたしてユーザーの反応はいかに？

◀神奈川県 岡崎M子さん：システムにも手が加わればいいですねぇ。

◀東京都 祥人さん：奴隷ではとんでもない人気。イカしてます。



◀愛媛県 21面相さん：任天堂がPSに参入すれば完璧ですよね。

◀兵庫県 真嶋勲さん：懐かしすぎ。危ない住人がいい味だしてました。

◀東京都 May-beさん：丁寧語になっているのが好感が持てます（笑）。

◀神奈川県 アルラウネさん：もっとマシンに個性があっても良い？

◀高知県 葛生千夏さん：SFC版の格闘はなかなからしいですよ。

ハガキを下さいませ！あぁひとすじ！

オッス！ オラ悟空（偽）。ウヒョー、ここでハガキが採用されたヤツは、奴隷ページのポイントに加算されるんだってよ。なんか、よくわかんねぇがスゲェよな。よーし！ オラも移植希望ハガキってヤツをいっちょ送ってみっかぁ！ スゲェワクワクしてきたぞ。とりあえず来月も、ぜってぇ見てくれよな！

〒101 東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館5F
DPS「移植化」係

Color Illust Very Good

色絵 VERY GOOD

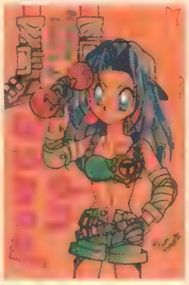
〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係

カラーイラストの極意は色彩の魔術。淡く深く、そして美しく！ 歴史ある技術は受け継がれていくのです。ふぅっと溜息つかせたら貴方の・勝・ち。

▲東京都 ヘルカオスさん：キャプテンロルフとカズマが格好良すぎます 決まりますよねぇ

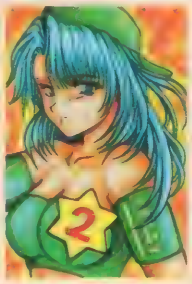
▶神奈川県 柴田絵里さん：伊集院が好きなのですねぇ。その深〜い愛はスゴクイカスと思います。

▶愛知県 忍桐潤さん：「卒業R」ではないのがミソですね（笑）。略して「ソッツー」？

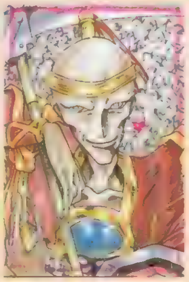


▶山形県 緒方将さん：10kgの鉄アレイで鍛えると……なかなか凄い運動量となります。だから刀で切られても平気？

▶東京都 飛沫さん：才蔵が悲しい役を演じたからこそ、「藤丸」はここまで支持されているんだと思います。

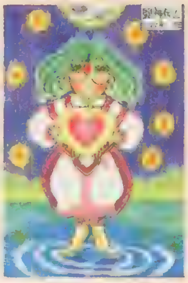


◀栃木県 炎のサスカッチさん：燃えてる感じがかっこよすぎです。メラメラってオーラが出てて。



◀福島県 橘佳珠沙さん：スッゴクいい顔をしたカオス……。奇声あげながらゴキブリ走りするとは……思えません。

◀静岡県 蟻澤豪さん：今ではPSユーザーの心強い味方、スクウェア。早くソフトが出るといいですねぇ。



◀青森県 おさPさん：ハートウォームなマスター。でも、初めて出会ったときの、あのムチャな攻撃は忘れませんよね。

▲大阪府 杜いちこさん：今や戦う少女の代表、春麗。相変わらず強いです。

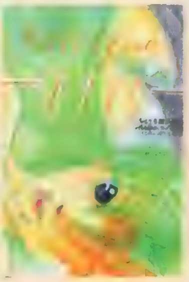
▼兵庫県 洋風堂さん：グレミオ復活させてあげてください 頑張ればできます。

▲秋田県 神無月セイさん：「アンジェ」PS化！次はオリジナルで「2」を！

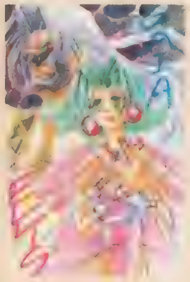
▼大阪府 ROホーミングさん：独特のペンタッチがカッコイイです。

▲茨城県 みやもとしゅんさん：高さの表現が良いですよねぇ。ホウキでGO！

▼神奈川県 有見翼さん：試験前日に色塗りして、合格！ お見事です！



▲東京都 咲羅さん：神秘の世界、土器人の生活のスケッチ。可愛いですよね。

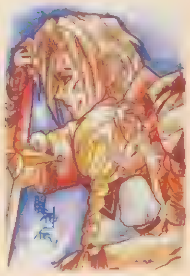


◀京都府 つくば山さん：やっぱりどう見ても親子には見えません。この2人。ですよねぇ？ う〜ん。

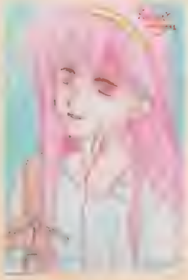
◀東京都 咲羅さん：女の子だと思ったら……寂しがりやの男の子だったわけです。でも強すぎ。

▲埼玉県 中里ゆかりさん：裏に描いてあるルーミちゃんもいいですが、チェスターもOKです。

▶岐阜県 天樹しなんさん：普通の顔のときはあんな性格だとは全く思えませんよねぇ……ねぇ？



▶東京都 地をはう円盤さん：守るモノのある男の傷跡は勲章です。ソレを誇りに、また戦えるのだから。



▶山口県 貴杉翔さん：物思いにふける詩織。唇（リップクリーム？）の形がどこと無くカッコイイです。

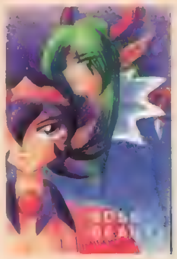
▶埼玉県 アパカさん：そ、そんな……良いゲーム大歓迎で、そんなこと言わないで…「ときめき2」はまだですかね？

▶千葉県 あさか兄DXさん：可愛い顔してババンバン。生き血がついてるところがあなどれません。

◀大阪府 水木ゆらさん：意志の強そうな姉さんタイプの2人。なんだか非常に力強いです。

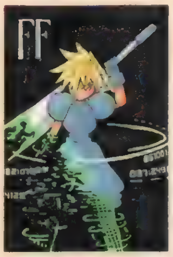
◀愛知県 柳瀬理奈さん：ちょっと発売延期になってしまった『エングラ』。天使なので勘弁して下さい。

◀秋田県 片桐はるかさん：こんな感じの赤髪ならカッコイイかもしれないですよね。

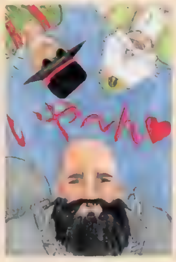


◀埼玉県 TERAさん：超シリアスなマケンローさん。連続技がステキです。

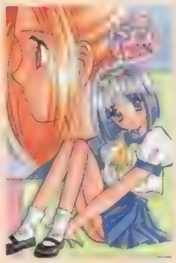
▲東京都 咲羅さん：悲しい過去が絶対にあるのが「闘神伝」のボス敵たち。純粋に悪玉じゃないんですよねぇ。



▶神奈川県 幻夕貴さん：ポリゴン化開始。技術の革新は、RPGにも革新をもたらすのでしょうか？



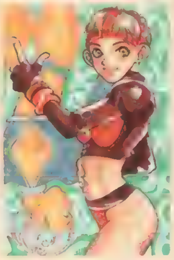
▶静岡県 水縞さやかさん＆岩崎せーじさん：まさにいや～んな3人集。更正しないとダメですよ。

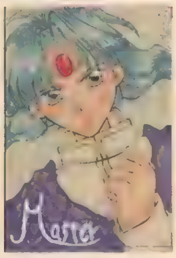


▶神奈川県 矢渡さん：色々な、そして沢山のハガキで出来てるのがDPSの読者コーナーです。

▲大阪府 M－MASTER ZX－IIさん：しなやかな格闘家……再び戦場へ。

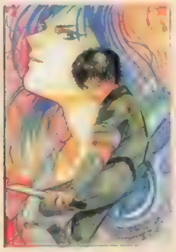
▼北海道 うそつき太郎さん：カッコイイヒップラインです。





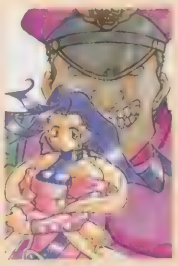
▲神奈川県 施門潮さん：少年っていう設定らしいです。

▼愛知県 桜井秀之さん：ファンの多いウラヌスさん。羽がキレイ。



▲静岡県 五十嵐冊丈さん：ガンバって早く退院してくださいね。

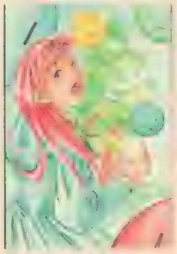
▼千葉県 文月美和さん：王子なんだぞ、強いんだぞって感じです



▲埼玉県 よしかづさん：ローズ……かっこ良すぎです。波紋な御方。

▲岡山県 アルディピテクスさん：ふかすぎな色使い。マンボウの独特な動きが見えてくる？

◀東京都 祥人さん：この2人が手を組んだら、とりあえず怖いモノは無さそうです。



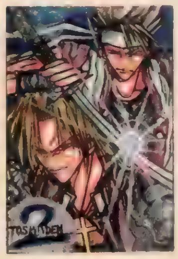
◀群馬県 一条つくもさん：早くPSに移植されませんかねぇ「ときめきぱずるだま」。

▲岩手県 伊藤勇太さん：あぁ……もう幸せそうな猫。もう嬉し恥ずかしそうな表情が見事です。かわいいです。

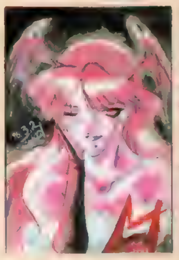
▶北海道 マッチョ皆川さん：この姉妹はどちらが人気あるんでしょうねぇ？

▲広島県 幡田忍さん：はっきりクッキリのあすか。ゲームのデキもかなりOK！ なのです！

◀北海道 ZINEさん：片肌縫いだラインが……H。ソレはソレでまあ、OKなのです。

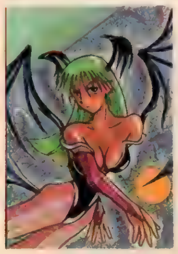


◀愛媛県 GRUさん：なぐり込みかける一歩前のエイジ&カイン。ギラギラしてて、カッコイイです。



◀大阪府 ZEROさん：サキュバスですもんねぇ。色はこんな風に挑発するような感じでも有りですよね。

▼山梨県 河野紀夫さん：格子の夜空が月に照らされて浮かび上がります。



▲千葉県 竹内はなこさん：かわいい笑顔のセシル。人気あります。

▼東京都 咲羅さん：どんなデキで仕上がって来るんでしょう？

▲広島県 DDTさん：頭に…無ければ、タダの美女なんですけどね。

▼山形県 みるく1号さん：とってもそんな感じです。シショォー！

▲岐阜県 バズー力山口さん：懐かしい削り絵。キレイです。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？

1：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意 かなり濃く書かないとダメ。

2：掲載されるとポイントが加算：ルールは175ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！

3：掲載されれば、絶対何かがもらえる：ポイントに関しては今号178ページ参照

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation
5月号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝を込めたプレゼントコーナーです。ぜひ応募して欲しい賞品をゲットしてください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、186ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は7月号（5月30日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

3名

1 ワイプアウト
（提供／株式会社ＳＣＥ）

3名

2 天地を喰らうII
（提供／株式会社カプコン）

3名

3 バイオハザード
（提供／株式会社カプコン）

9名

▲「ブラッドファクトリー」などで日本での著名なソフトメーカー、インタープレイのグッズを大放出！　洋ゲーファン必携!!

4 Pandora Project体験版
（提供／TeamBughouse）

▶注目のロジックＳＬＧ「パンドラプロジェクト」の体験版をプレゼント！　百聞は一見にしかず!!　案ずるより生むが易し!!　とにかくプレイしてみてほしいぞ。

10名

5 インタープレイバック（3名様）
6 インタープレイサングラス（3名様）
7 EAVシステム手帳（2名様）
8 EAV寝袋（1名様）
（提供／株式会社ＥＡＶ）

1名

9「レボリューションX」グッズ
（提供／株式会社アクレイムジャパン）

◀エアロスミスの音楽と、メンバーの実写取り込みで話題の3ＤＳＴＧ「レボリューションX」グッズをまとめて1名様に、あなただけにお送りします。

11 マルチソフトテレホンカード
（提供／株式会社マルチソフト）

5名

3名

10 スーパープロコマンダー
（提供／株式会社オプテック）

▶様々に複雑なコマンドも、コイツに登録してしまえば一発でOKという、とってもありがたくてありがたくてしょーがないコントローラをプレゼントだ！　これと電撃ＰＳ増刊号Ｆ２があれば、必勝の男になれるかも？

12 PALテレホンカード
（提供／東北新社）

5名

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1996 MAY HOW TO WIN

学生さんは、もうすぐ新学期。ちゃんと勉強していますか？　いえ、学校の勉強じゃなくて、ゲームの勉強ですが…。まだの人は、ここを読めばOKです。

©Psygnosis Ltd.1995

互いに車をぶつけ合い、破壊する光景はまさに圧巻！　1度体験したら、この快感は病みつきになってしまうハズ。

デストラクションダービー

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初は、このゲームに興味がなかったけど、実際やってみるとなぜかやめられない 特に1VS19のバトルは本当に熱い。何といっても、敵車の体当たりを紙一重でかわしていくスリリングさがこたえられない でも、なかなか1分の壁が破れないのでちょっと歯がゆさも感じている今日この頃なのだ　(F.BROSS C)

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCEI	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 通信ケーブル
発売日	2月9日（発売中）		

ゴールインするための走り方をマスターしよう!!

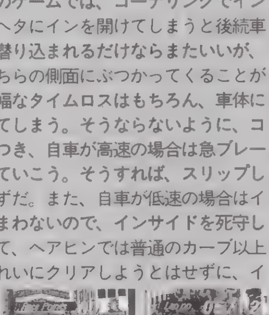
車同士をぶつけ合い、破壊する楽しみが味わえる一風変わったこのゲーム。しかし好成績をあげるには、ただぶつけ合うだけでなく、ゴールすることも考えなければならない。確実にゴールするためには、コーナリングやコース取りのテクニックを身につけることが必要だ。下を読んで、これら基本テクニックをしっかりマスターして、好成績をあげつつ敵車を破壊する快感も味わえるようになろう！　また、周回遅れの車への対処がレースでは意外と重要。これは、あせらずにチャンスを待って抜いていこう。周回遅れの車のせいでダメージを受けることほどバカバカしいことはない。

◀自分の受けるダメージを抑えて、敵車をスピンさせるには、とにかくこまめに加速しつつ敵車の斜め後ろを狙うのがコツだ。

急ブレーキを使い、インサイドを固めるコーナリングが大事

通常のレースゲームでは、アウト・イン・アウトがコーナリングの定石。しかしこのゲームでは、コーナリングでイン側を開けるのは禁物だ。ヘタにインを開けてしまうと後続車が潜り込んでくる。ただ潜り込まれるだけならまたいいが、高速で突っ込んできてこちらの側面にぶつかってくることがあるのだ。そうなると大幅なタイムロスはもちろん、車体にも大きなダメージを受けてしまう。そうならないように、コーナーの手前からインにつき、自車が高速の場合は急ブレーキ、急ハンドルで曲がっていこう。そうすれば、スリップしながら曲がっていけるはずだ。また、自車が低速の場合はイン側のカベに擦ってもかまわないので、インサイドを死守して曲がっていこう。そして、ヘアピンでは普通のカーブ以上にぶつけられやすい。きれいにクリアしようとはせずに、インをキープし、停止してしまうくらい急ブレーキをかけコーナーをクリアしていこう。

◀コーナーにかかわらず、イン側を固めて走るようにしよう。インを開けるぐらいなら壁を擦る方がいい。



▶イン側を開けると、このように側面に突っ込まれてしまう。こうなったら、こちらはスピンを覚悟しなくちゃならないぞ。

▶急ブレーキをかけて急ハンドルを切ろう。ドリフト気味に滑ってクリアできる。急カーブでは特に有効だ。

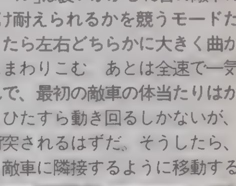
回転させるためのコツ

「Wreckin'Racing」では、ただ早くゴールするだけでなく他の車を回転させて得点を稼がなければならない。他車を回転させやすいポイントは、カーブの入り口や出口、そしてコーナリング中だ。いずれの場合も、コーナーのイン側から相手の後方に当てるようにすればスピンさせられるぞ。中でも一番狙いやすいのはコーナーの出口だ。コンピュータはコーナーのアウト側を曲がってきた後、コーナーの出口でイン側に寄ってくる。そこで、斜め後ろからぶつかれば簡単に回転させられるのだ。

▶コーナーの出口でイン側に寄ってきたところに当てるのだ。これなら、ダメージも少ないぞ。

19台の猛攻のかわし方

「クラッシュ・サバイバル」は襲いかかる19台の敵車の猛アタックを、どれだけ耐えられるかを競うモードだ。まず、レースが始まったら左右どちらかに大きく曲がり、敵車の円の外側にまわりこむ　あとは全速で一気に駆け抜けよう。これで、最初の敵車の体当たりはかわせるはずだ。あとは、ひたすら動き回るしかないが、いつかは必ず敵車に衝突されるはずだ。そうしたら、急いで抜け出すよりも敵車に隣接するように移動する。そして、敵車で壁を作り、少しでも受けるダメージを減らすようしていけばOK



▶開始直後に大きく左右どちらかに曲がろう。確実にかわせる唯一のポイントなので忘れるな。

ポイント Q&A

Q：どうしても最後まで完走できないんですけど、どうしたらいいんでしょう。

A：完走するコツは、とにかくあわてないことが大切だ。このゲームは車同士の激突が多いので、少々の遅れでも先頭に追いつくチャンスはかなりあるぞ。イン側を無理せず走っていくだけでも、かなり高い確率で完走できるハズ。コースのクリアな状態が確認できるときだけ追い上げるようにしよう。

C KOEI

劉備玄徳の歴史を体験できる蜀ファンにはたまらないソフト、
実際にはできなかった漢王室の復興を成し遂げよう！

三國志英傑伝

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

蜀が好きな私にとってこれほど楽しいソフトはありません。伏龍、鳳雛の２人がそろい踏みだし、最後には徐庶まで仲間に戻ってくる。これだけの人物がそろえば中国統一ができても不思議じゃない。でも、史実のように志半ばで倒れてしまうエンディングもスキだったりする。結局は劉備が主人公なら何でもＯＫかな。 (F.BROSS◇C)

ジャンル	S･RPG	価格	¥8,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	2月9日（発売中）		

闘将同士の名勝負を再現して勝利をつかみ取ろう!!

ポイント1◉全軍まとめて進軍

ゲームに登場するユニットには、19種類の部隊属性が存在する。それぞれの属性によって、得意な相手と苦手な相手があるの知っているかな？　実は、歩兵隊は弓兵隊に強く、弓兵隊は騎兵隊に強く、騎兵隊は歩兵隊に強いのだ。この関係はどんなに強い武将でも当てはまる。つまり、いくら関羽や張飛が強いとはいっても弓兵隊に攻撃を受ければ大ダメージを受けてしまうのだ。だから、特定の武将を突出させることなく、互いに弱点を補えるように部隊一丸となって進軍しよう。もちろん、出撃させる武将をいろいろな属性の部隊で選ぶようにするのも忘れないようにすること。

◀お互いの弱点を補うために、戦力を集中させて一部隊ずつ確実に蹴散らしていこう。

ポイント2◉街を拠点にして迎撃

ポイント１で述べたように苦手な属性の部隊に攻撃されると、大ダメージを受ける。だから、このゲームでは回復系の策略を使うことがかなり多いのだ。いくら策略値があっても、すぐになくなってしまう。それだけに、街での策略値の回復が重要なのだ。したがって、できるかぎり街の近くで戦い、いつでも回復できるようにしておくことが大事になる。しかし、敵もこちらが街の近くで待ちかまえていると、なかなかこちらに攻めてこない。そういうときは攻めるようになるわけだが、その場合、回復を行う部隊を街と往復させながら戦うようにしよう。また、回復系の道具を常に持たせるようにすれば万全だ。

◀戦闘するときは、できるかぎり街から離れないように布陣することが大切だ。

ポイント3◉一騎討ちで倒せ！

マップ上の特定の武将に、特定の武将が攻撃を仕掛けると、一騎討ちが起きる。これが起きれば、勝ったときはもちろん、引き分けでも相手の武将はマップ上からいなくなるぞ（結果は最初から決まっている）。一騎討ちの相手となる武将は強敵が多いので、彼らがいなくなればマップの攻略がかなり楽になるハズ。さらに、一騎討ちを行った武将は必ずレベルが１つ上がる。これを利用しない手はない！ちなみに、一騎討ちが起きる武将の組み合わせは、原作の「三國志演義」通りとなっているのだ。原作を読んでわかる人ならよいが、読んだことがない人は、下の表を見てぜひチャレンジしてほしい。

▲一騎討ちはすべての戦場で起きるわけではないので、シナリオ開始前に表を見てきちんと確認しておこう。

戦場	一騎討ちの組み合わせ	戦場	一騎討ちの組み合わせ
汜水関の戦い	○関羽VS華雄×	公安の戦い	○関羽VS呂蒙×
虎牢関の戦い	△張飛VS呂布△	雒の戦い（２面目）	○張飛VS張任×
信都の戦い	○張飛VS淳于瓊×	葭萌関の戦い(１面目)	△張飛VS馬超△
広川の戦い	△呉蘭VS曹彰△	瓦口関の戦い(１面目)	△雷銅VS張郃△
巨鹿の戦い	○張飛VS顔良×	瓦口関の戦い（２面目）	△雷銅VS張郃△
清河の戦い	○関羽VS麴義×	瓦口関の戦い（２面目）	○厳顔VS夏候徳×
界橋の戦い	○張飛VS文醜×	天蕩山の戦い（１面目）	○黄忠VS夏候淵×
北海の戦い	○趙雲VS管亥×	定軍山の戦い（１面目）	○黄忠VS夏候淵×
徐州の戦い（１面目）	○関羽VS于禁×	天蕩山の戦い（２面目）	○厳顔VS夏候徳×
小沛の戦い	○張飛VS夏候淵×	漢水の戦い	△呉蘭VS曹彰△
淮南の戦い	△関羽VS張遼△	陽平関の戦い	○馬超VS龐徳×
夏丘の戦い（２面目）	△関羽VS張遼△	西陵の戦い	○張苞VS謝旌×
彭城の戦い（２面目）	○張飛VS高順×	西陵の戦い	○関興VS李異×
下邳の戦い	△関羽VS張遼△	夷陵の戦い	○周泰VS沙摩可×
広陵の戦い	○張飛VS紀霊×	新野の戦い（２面目）	○張飛VS于禁×
兗州の戦い	△趙雲VS張郃△	南糸の戦い	○張苞VS夏候尚×
潁川の戦い	○関羽VS蔡陽×	宛の戦い（１面目）	△張飛VS張遼△
汝南の戦い	△趙雲VS許褚△	宛の戦い（２面目）	○張飛VS徐晃×
江夏の戦い	○張飛VS陳孫×	陳倉の戦い	○魏延VS郝昭×
江夏の戦い	○趙雲VS張武×	長安の戦い	○趙雲VS張郃×
南陽の戦い	○趙雲VS呂曠×	洛陽の戦い	○張飛VS張郃×
南陽の戦い	○張飛VS呂翔×	許昌の戦い	△関興VS許褚△
博望坡の戦い	○関羽VS李典×	鄴の戦い（１面目）	○張苞VS曹彰×
襄陽の戦い（１面目）	○趙雲VS張允×	鄴の戦い（１面目）	○関興VS曹植×
長坂坡の戦い(２面目)	○趙雲VS夏候恩×	鄴の戦い（３面目）	○張飛VS許褚×
江陵の戦い	△趙雲VS甘寧△	鄴の戦い（３面目）	○趙雲VS李典×
武陵の戦い	○周倉VS金旋×	鄴の戦い（３面目）	○馬超VS楽進×
零陵の戦い	○関平VS邢道栄×	鄴の戦い（３面目）※	○関羽VS張遼×
桂陽の戦い	○劉封VS鮑龍×		
長沙の戦い	△関羽VS黄忠△		

表の見方：武将の名前の横に付いている記号は○は勝利、×は敗北、△は引き分けを表しています。また、※は張遼が味方になっていないときにのみ起きる組み合わせです。

ポイントQ&A

Ｑ：育てる武将は選んだ方がいいのか、均等に育てた方がいいのか、どっちがいいんでしょう。

Ａ：もちろん育てる武将は選んだ方がいいぞ。だけど、武将の選び方に注意しよう。あまり部隊属性が偏らないようにすることが大事だ。それから、関羽や張飛、趙雲といった主戦級の武将はシナリオによっては登場しないこともあるので、彼らの代わりになる準主戦部隊を育てておくことも忘れないようにしよう。

©1995 Parallax Software. Interplay Productions is the exclusive licens and distributor of this game Software "Descent". All rights reserved.

噛めば噛むほどに味が出る、奥の深～い３Ｄシューティング。
自機の性能を100%引き出し、全27レベルのクリアを目指せ！

DESCENT
ディセント

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
このゲームは、かなりマニアックな作りがなされているので、誰にでも進められるとは言いがたい。ただ、３Ｄモノが苦手でなくてジックリとプレイするのが好きな人には、たまらない魅力を発見できるゲームでもある。もし、このページの攻略を通してキミが「DESCENT」の楽しさに目覚めてくれたら、それに代わる歓びはないッス。（JOH）

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,400
メーカー	ソフトバンク	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）、通信ケーブル
発売日	1月26日（発売中）		

読まなきゃ損！『DESCENT』に秘められた魅力を徹底攻略！

1◉自機の性能を把握しておこう

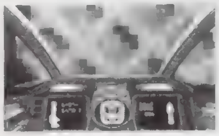
便利な高速移動

このゲームでは〝前後左右上下〟という６方向の移動軸が用意されているけれど、１つの移動軸だけのキー操作をした場合よりも、２つ以上の移動軸（例えば、上＋右など）のキー操作を組み合わせた方が、より速く移動することができる。これは、非常に使えるワザなので、ゲームに慣れてきたら是非とも習得しておこう。ただし、〝上＋下〟などの相反する方向への入力は、同時に行っても意味はないからね。

▶高速移動は、敵の攻撃をすばやく避けたいときに重宝されるテクニックだ。

◀効果のある時間が有限のアイテムも、高速移動を使えば持ち味が倍増するぞ

シールドに隠れた秘密


▲カベへの衝突も、回数が溜まると思わぬ被害を生んでしまう

シールドの残量は驚くほど細かく設定されていて、実際にはゲーム画面に表示されている数値の小数点以下まで測定されている（小数点以下は表示されない）。例えばカベに〝ドシン〟と衝突した場合も、実際には小数点以下のダメージを受けている。細かいことだけれど、覚えておいて損はないぞ。

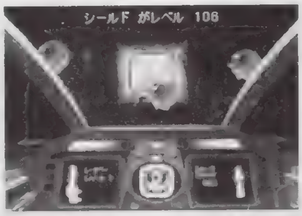
溜め撃ちも使えるぞ

核融合砲はもっとも威力があるだけに、ボス戦などで非常に頼りになる。実は、この武器は溜め撃ちすることも可能なので、上手に利用してみよう。ただし、溜め時間を長く費やし過ぎると、エネルギー消費も多くなってしまい、かえって逆効果だぞ。

◀核融合砲は、溜め撃ちを上手に利用しながら使いたい。その方が効果的なのだ。

2◉隠しステージも見逃さないように

レベル10、21、24などのステージには、それぞれ隠しステージへのルートが用意されている。普通にプレイしていると気づかないけれども、ちょっと調べてみると、これらのレベルにはクリアするときの出口が２つあることに気づくハズだ。そして探さないと見つからない方の出口から脱出すれば、見事に隠しステージへと足を踏み入れることができるぞ。余裕がある人は調べて隠しステージもチャレンジしよう。



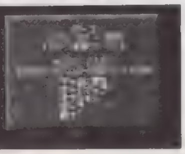
▲それぞれの隠しステージでは、１ＵＰをはじめとしたアイテムがたくさん回収できる。

3◉かしこく攻略を進めるには…？

カンタンな難易度モードならいざしらず、難しいモードでは攻略も一筋縄には行かないぞ。特に、このゲームでは〝マズい状況になったら負け〟という傾向が強いので、そうならないよう注意することが、攻略の鉄則になっている。

そのためにも、難しいレベルに挑戦するときには、〝少し動いてはセーブ〟という作業を繰り返しつつプレイするといいだろう。また、移動するときにもドンドン先を急いだりしないで、チョンチョンと微調整しつつ、壁の端から敵の機体の一部が見えたら撃ち込んで破壊する、という感じで攻略しよう。

◀このようなカンジでチクチクと攻めるのが一番だ。これは覚えておくこと。


▶こまめにセーブするのが一番確実。難しいモードを攻略するときには必須テクなのだ。

自信がついたら超級に挑戦せよ!!

◉超級への扉を開け

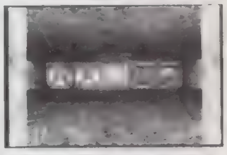
難易度モードの中でも一番の難しさを誇る〝超級〟は、最初からは選ぶことができない。マニュアルでも紹介だけはされているのに選択方法は書かれていないので、気になっていた人も多いのではないかな？　このモードは、練習モードなどでレベル27に到達すれば選択できるようになるぞ。

▲練習でレベル27へ到達！　こうして、あこがれの超級への道が開かれることになる

◉各難易度ごとの主な違いは？

各難易度ごとの違いとしては、自機の防御力や消費エネルギーの設定、ショックミサイルの最初の所持数（練習７発、超級３発）、回復アイテムの効果（練習18、超級６）、敵の思考力・移動速度・攻撃力・連射能力の設定、動力炉の自爆時間（練習50秒、超級30秒）などを挙げることができる。マップやトラップのしかけなどに変更はないのだけれど、難易度が高くなるにつれてシビアな展開になってくるので、上級や超級などでは、トラップの対処が重要なポイントになってくる。当然ながら、攻略の手応えも全く違ってくるぞ。

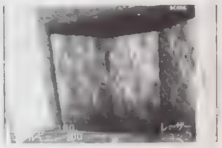
▲ダメージを受けたときの痛さも、難易度ごとに全く違う


▲難易度が異なると、敵の動き方も、劇的に変化する

◉超級が最も楽しい理由を検証

敵がおりこうに

超級では力押しの攻略ができないので、自然に戦略性も重視されることになるのだけれど、敵の動きそのものも練習などのモードとは比べものにならないほど改良されているぞ。


▲この通路の先にも敵が待ち伏せをしている。慎重に攻め方を練らなきゃいけないのだ

例えば、ただ自機に向かってくるのではなく、待ち伏せをしていたり、自機との距離に応じて作戦を変えてきたりと、そのお利口さには舌を巻いてしまうほどだ（ホントだぞ）。これらは、ぜひ実際に対戦して確かめてほしいな。

トラップが脅威に

このゲームではトラップの１つ１つにかなり凝った趣向が施されている。超級でこれらと対面すると、無敵アイテムの使い方や、装置を作動させるタイミングなど、頭を使って相当に工夫しないとクリアすることはできない。練習モードだと、しかけを十分に見抜いていなくても突破できてしまうので、そんなプレイだけでこのゲームを理解したなんて思い込んでいたら、もったいないぞ！　真のゲーマーは、超級をクリアしてから語るベシ。

▲練習では力押しでＯＫのトラップ（これは13面のもの）。超級ではこうはいかない

ポイントQ&A

Q：このゲームは細部に渡って凝っているんで、何か隠し機能みたいなヤツがあるのではないかと期待しているんですが、どうでしょう？
A：例えば、マップ画面などで10分くらい放置してみて下さい。視点が少しづつ動いてるのが分かるでしょ。あと、捕虜なんかも上から見るとクネクネしてますゾ。
ちなみにパスワードは、かならずしもシールドの残量を記録しているとはかぎらないのだ。

VOL.2のゲームの中で最も奥深く、難易度の高い「ドラバス」を徹底攻略！　ツボを押さえたプレイで全面クリアを目指せ!!

ドラゴンバスター

『ナムコミュージアムVol.2』より

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

VOL.2のラインナップはなかなかのツブ揃い。その中でもひときわ輝いているのがこの「ドラバス」であろう。奥深いゲーム性もがむしゃらな難易度も、さらには禁断の裏技までも当時のままに完全移植！操作性こそ比べものにならないほど改善されているものの、その他の部分では昔とまったく同じ感覚でプレイできるぞ。　（がんのじ）

ジャンル	ACG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月9日（発売中）		

© 1984 1995 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

難易度も奥深さも天下一品！全ステージクリアへの道のりは遠い…

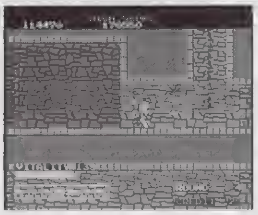
このゲームでは、ラウンドごとにドラゴン山に到達するまでのルートを自由に選択できる。ラウンドマップの中には楽勝でクリアできるダンジョンもあれば、逆にひどく難しいダンジョンも存在するので、選択した進路によって各ラウンドの難易度はかなり上下するぞ。全12ラウンドの長丁場を戦い抜くには、効率よくクロービスをパワーアップさせつつ、なおかつできるだけ楽なルートを進んでいくのが好ましい。よって、楽にクリアできて有効なアイテムも集まる天国のようなルートをラウンド別に見つけだすことが、ゲームクリアへの近道だ。

◀ステージをクリアしても、クラウンかセプターを持っていないと姫を救出できない。

▲各ラウンドに必ず1つは、比較的楽に進めて有効なアイテムも集められるルートというものが存在する。

◉ファイヤーボールをうまく使おう

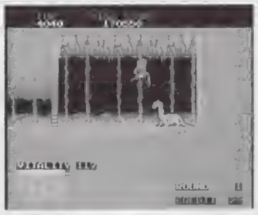
長い通路を前進するときに効果的なのが、ファイヤーボールを撃ち、それをダッシュで追いかける作戦だ。これで前方にいるザコキャラは、画面に出た瞬間にすべて焼き払うことができる。ダッシュ中、不意に敵が現れてダメージを受けることがなくなるぞ。体力が残り少なくなり、ザコキャラに触れただけで死んでしまう、というような場面で特に重宝するアクションなのだ。



▶ファイヤーボールを追い越さないように注意しよう。

◉ルームガーダーに垂直斬りは御法度（ごはっと）

ルームガーターに対して、垂直斬りで攻撃するのはあまりかしこくない。理由はただ1つ、ルームガーダーを倒した瞬間にアイテムを取らされてしまうことがあるからだ。取ったアイテムが体力回復の薬やシールドといった役に立つものなら問題はないが、毒薬なんぞを取らされた日には目も当てられない。ルームガーダーに使う必殺技は、かぶと割りだけにしておくのが賢明だ。

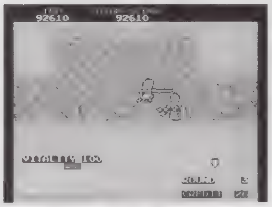


◀垂直切りで倒すと勝手にアイテムを入手してしまう。

苦手なボスキャラもこれで楽勝！ルームガーダー&ドラゴン攻略法

◉ビショップのあしらい方

部屋が明るくなった瞬間にダッシュして、剣先だけを当てる感覚でかぶと割り。ハッキリ言ってこれだけで勝ててしまう。たまにイノサイなどの体当たりにはばまれてチャンスを逸してしまう場合もあるが、そのときは再び間合いをあけて仕切り直せば大丈夫。



◀出会いがしらにかぶと割り。ビショップは恐るるに足りぬお客様である。

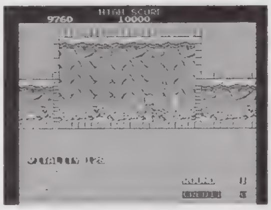
◉ファフネルのあしらい方

強烈な火炎攻撃と体当たりで襲ってくるファフネルだが、クロービスを目の前に立たせると、とたんに忠犬のごとくおとなしくなるというおかしな習性を持っている。炎を吐き終わった直後のスキを突いてギリギリまで接近し、動きが止まったところでサクサク斬ってしまおう。

◀この状態だとピクリとも動こうとしない。ただし、火は吹くのでさっさと倒そう。

◉スケルトンのあしらい方

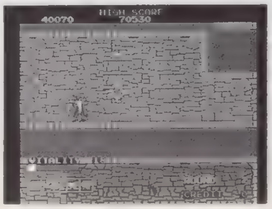
ビショップのところで紹介したダッシュかぶと割りが有効だが、一撃で倒せなかったときには猛反撃されるリスクも伴う。安全に倒したいのなら、剣を振り回すタイミングを読んでヒットアンドアウェイで確実に仕止める作戦でいこう。壁ぎわに追い込まれると超辛い。



◀巧みに間合いをあけてヒットアンドアウェイ。剣を振るリズムをつかんで攻撃だ。

◉ウィザードのあしらい方

空中に魔剣が飛び回っているため、必殺技で切り込むと舞い上げられて連続でダメージを受けてしまう。少々のダメージは覚悟の上で突撃するのが結果的にみてもいい作戦だ。舞い上げられた状態で剣を振り回すと、なかなか降りられずよけいに体力を消費してしまうぞ。

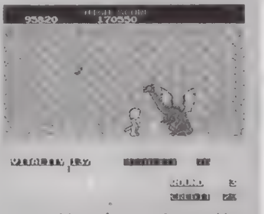


◀ファイヤーボールを喰らって浮かされた瞬間にかぶと割りで斬る作戦も。

対ドラゴン戦における有効な使い方

ラウンドの最後に待ち受けるボスキャラのドラゴンは、体のどこかに弱点（剣で斬ったときに赤く光る部分）を隠している。そこを攻撃すると、普通に斬ったときの2倍のダメージを与えることができる。ドラゴンとの戦いでは、いかに巧みにその弱点を突くかが重要になるぞ。下の弱点表を見てもらえばわかるとおり、中にはしっぽや羽といった攻撃しにくい部分が弱点のドラゴンもいる。そういう奴らは、オーバーヘッドキック（？）やしっぽの一撃を繰り出した瞬間に逆手に取って攻撃すれば弱点を攻められるのだ。また、対ドラゴン戦の最終兵器として挙げられるのが、ダンジョン内でたまに手に入るファイヤーボールスペシャル。画面中に飛び散るファイヤーボールが、ドラゴンの巨大な体に何発もヒットするぞ。

▲手や足が弱点のドラゴンは倒しやすい。首の下に潜り込んで斬る戦法がかなり有効だぞ。



▲ファイヤーボールスペシャルは、一発逆転の可能性を秘めた最終兵器。追いつめられたら迷わず使え！

ステージ別ドラゴン弱点表

1	頭	4	しっぽ	7	首	10	左足
2	右足	5	右羽	8	胴体	11	左羽
3	右手	6	頭	9	左手	12	なし

ポイントQ&A

Q：セリア姫を助けるアイテム「セプター」は取ったはずなのに、ドラゴンが出てきて姫をさらってしまいました。なぜなのっ!?

A：正確には、セプターかクラウンのどちらかを持っていれば、セリア姫を無事に救出できる。ではなぜドラゴンが現れたのか……。実は、スーパーソードを取るとセプターが、またシールドを取るとクラウンがそれぞれ消滅してしまうのだ。質問のケースでは、おそらくセプターの後にスーパーソードを取ってしまったのだろう。

©Psygnosis Ltd. 1995 ©TAITO CORP.1996

流れる背景の美しさと圧倒的なスピード感に脱帽！
未来派感覚の反重力レーシングゲームだ!!

WIPEOUT

ジャンル	RCG
メーカー	SCEI
発売日	3月22日（発売中）
価格	¥5,800
対応機種	メモリーカード（1ブロック）、通信ケーブル、ネジコン対応

ルール無用のダーティレース！最後に笑うのは…もちろん俺サマ！

『WIPEOUT』の魅力は何といっても、美しいオブジェや背景に込められている独自の世界感と、このゲームならではのルールで展開するダーティなレース展開だろう。マシンを張った妨害やアイテムの要素がからんだレースはとてもスリリング。速さと刺激に対する欲求を同時に満たしてくれるぞ。

◉何たって軽いのである。だって飛んでるんだもん。

一度でも遊んでみれば身をもって実感できるだろうが、このゲームのマシンは非常に軽い。反重力で浮いて飛行している分、地面との摩擦といった物理的な力に干渉されないため、ちょっとしたコントローラ操作にも過剰に反応してしまうのだ。まずはそのクセのあるマシンコントロールに慣れないと、上達への道は開かれないぞ。だんだんなじんでくると、心地よく加速していくスピード感と、こちらの操作に敏感に反応してくれる操作感に快感を覚えるようになってくる。

▶このゲームは操作に慣れるまでが1つの山。操作のもどかしさが快感に変わったとき、初めてゲームの面白さに本格的に踏み込める。

▲アイテムは使いどころに注意。攻撃した敵に自分も追突なんてのは…。

◉アイテムはガンガン使え

コース上に数多く設置されたポイントを通過することで入手できるアイテムは、2つ以上同時に持つことはできない。ストックする意味があるのは誘導ミサイルとターボくらいのものなので、それ以外のアイテムは手にいれたらすぐに使おう。ただし、使うタイミングには注意しないと自分の首を絞めることになるぞ。

◉ロケットスタートでトップに踊り上げれ

いまやほとんどのレースゲームで採用されている超スピードのスタートダッシュだが、このゲームにも取り入れられている。マシンによって微妙な差異があるものの、だいたい、スタートのランプの2つめが点灯したあたりでアクセルを入れ始めれば成功しやすいぞ。うまくいけばスタートからいきなり最高速が出るのだ。

▲2つめのランプが点灯したらアクセルを入れろ。成功すれば猛ダッシュ！

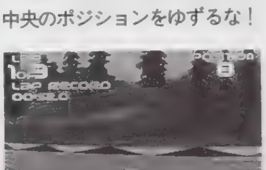
▲路肩の当たり判定は大きい。初心者は特にコース中央の走りを厳守。

◉コース中央の好ポジションを死守せよ

コースの壁などに接触すると、速度が一気に最低近くまで落ちてしまうのも反重力マシンのやっかいなところ。路肩の当たり判定は見た目よりも大きいので、レース中はなるべくコースの中央を走った方が賢明だ。混戦状態ではコースの端に押されて失速すると、そのままおいて行かれてしまう。中央のポジションをゆずるな！

◉エアブレーキを駆使するのだ

使いこなせばカーブをスムーズに曲がれるエアブレーキだが、急カーブやゆるやかな曲がりなど、カーブの特徴に合わせて操作方法を微妙に変化させるとほとんどスピードを落とさずに曲がるなんて芸当も可能になる。基本的に、急カーブではL、Rボタンを押しっぱなしにし、ゆるやかなカーブでは軽く連打するのがいい。



▲カーブはまだなのに、すでにマシンの向きだけは変わっている。

アーケードの人気PZGを完全移植！ 4つのモードでとことん熱くなれ!!

パズルボブル2

ジャンル	PZG
メーカー	タイトー
発売日	3月29日（発売中）
価格	¥5,800
対応機種	メモリーカード（1ブロック）

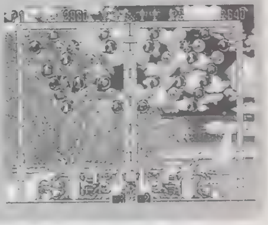
ラウンド開始時のボールの配置が攻略のカギ

『パズルボブル2』の場合、ラウンド開始時に、画面上部のバブルがどんな配置に敷き詰められているかで攻略のやり方が変わってくる。ここでは代表的な5種類の配置をピックアップして、その効率的なクリアのしかたを紹介しよう。この5つの他にも、ゲームにはさまざまな配置の問題が登場するが、それらはほとんど今から紹介する攻略の応用で解くことができるはず。1Pプレイと対戦の両方に併用がきく画期的な攻略だぞ。

バブルコントロールがうまくいかなければ…

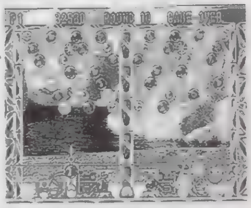
隙間にボールを通す感覚がつかみにくいなら、1P対戦の"練習モード"か、もしくは2P対戦の"おこさま用"をプレイするといい。この2つのモードでは、打ち出し台の向きにあわせてボールを発射したときの軌道を見せてくれる。壁で跳ね返った後に飛ぶ方向もしっかりわかるので、狙った場所にボールを打ち込む特訓にはピッタリなのだ。

▶わかりにくいけど、2台の打ち出し台の先から矢印が出て軌道を示している。



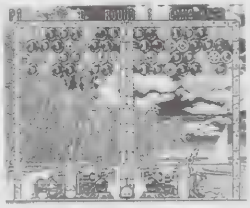
◉多列連なり型

斜め、もしくは縦にバブルがつながり、何本かのラインを作っているタイプ。ラインの根元にバブルを打ち込んで、一度に崩してしまうのが最もてっとり早いやり方だ。狭い隙間にボールを通す必要があるので、狙いはきっちりつけるべし。



◀写真ではわかりにくいけど、2台の打ち出し台の先から矢印が出て軌道を示している。

▶右端か左端にあるラインの根元を最初に狙おう。もちろん、色は合わせるんだよ!?



◉敷き詰め型

上の方にびっしりとバブルが敷き詰められているタイプ。これぱっかりは、下から地道にバブルを消していくしかない。1本だけ深いトンネルを掘って、そこから根元を一気につぶすという荒技もあるがこれは少々面倒くさい。

◉まばら敷き詰め型

バブルの密度を少し低くし、画面の上部に敷き詰めたタイプ。びっしり敷き詰められているよりは、消していくのもいささか楽。小さな隙間がたくさんあり、そこにボールを打ち込むと豪快に崩れることがある。左右の端が結構狙い目。

◀この配置での対戦は、真っ向からの実力勝負になる。己の力量が問われるのだ。

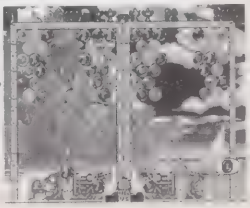
▶やり方としては敷き詰め型のときと同じでOKだ。偶然の大崩壊が起こることも…。

◉中央敷き詰め方

左右に隙間をあけ、中央にバブルを敷き詰めたタイプ。左右の隙間にバブルを通して根元から崩すのが定石だが、狙いをはずして変なふうに埋めてしまったら、正面からの正攻法に切りかえよう。左右の隙間に通すのが意外と難しい。

◉左右敷き詰め方

左右にぎっしりとバブルが詰まっていて、中央に狭い隙間があいているタイプ。最上段の色を確認して、中央の最深部に同色のバブルを通せば全体の半分以上が崩れ落ちる。失敗したら……、正面からちまちま消していくしかない。



◀見た目では簡単に通りそうだが、実際はそれほど甘くはない。慎重に狙おう

ポイントQ&A

Q：「パズルボブル2」の対戦で友だちになかなか勝てません。なにかいいアドバイスをお願いします。

A：とりあえず対人戦では「先手必勝」ですな。このゲームでは、後手にまわると勝てません。あとはラウンド開始時のボールの配置をよく見て攻略法を練ることが重要といえます。

ヒロイン、ローラを真のエンディングまで導け！

Dの食卓 ～コンプリートグラフィックス～

ジャンル	AVG
メーカー	アクレイムジャパン
発売日	'95年12月1日（発売中）
価格	¥8,800
対応機種	メモリーカード(2ブロック)

難所を突破し、事件の解決を目指せ

ホラーと幻想の入り交じった世界が印象深い「Dの食卓」。このソフトはAVGには珍しく、繰り返しチャレンジするスタイルをとっている。真のエンディングに行く条件には〝タイムオーバーまでに最後まで進める〟〝イベントをキチンと見ておく〟〝最後の選択を正しく行う〟という3つがある。ここでは、それを達成するためのヒントをいくつか挙げておこう。

チェック1◉見逃しやすいイベント

ディスク1で一番難しいのは、手紙を洗面器にひたすイベントかもしれない。2階で手紙を見つけたら、それを1階のテーブルの洗面器の前で使ってみよう。ここで現れた数字は、再び2階で利用することになるぞ。ちなみに、真のエンディングに行き着きたいのなら、イベントの省略は御法度だ。2回め以降のプレイでも、「知っているからいいや」などと面倒がらずに、ちゃんと踏破しておくようにしよう。

▲テーブルに置かれた洗面器は、目を向けにくい場所にある。覚えておこう

チェック2◉ヨロイ兵を倒せ

▲ここではLDゲームのような要領でゲームを進めることになるぞ。

ディスク2で密室に閉じ込められたときには、部屋にあるハンドルを回してみよう。このハンドルを回した回数に応じて、出口が様々な場所に通ずるようになるぞ。

その中でも、ヨロイ兵と出会うシーンは結構クリアが難しい。ここでは〝指示されたキーをすばやく操作する〟〝操作は単発的に入力する(押し続けてはダメ)〟〝余計な操作はしない〟というポイントに注意しておこう。これでバッチリだ。

チェック3◉星座のナゾを解け

上のイベントを突破したら中庭に向かおう。ある場所でヨロイ兵から奪ったアイテムを使えば、星座観察をする部屋に行くことができるぞ。ここでは、中庭にある2つの像が表している星座を観察して、その色を覚えておくこと。あとはそれぞれの像の手前で、相応しい色のボタンを1つずつ入力すればOKだ。

◀望遠鏡を通して見えた星座の色はメモしておこう。紛らわしい色もあるので注意

◀この像は射手座を表している。さぁ、射手座の色と同じボタンを押してあげよう。

しっかり調べていけば霊なんてコワくないぞ！

トワイライトシンドローム ～探索編～

ジャンル	AVG
メーカー	ヒューマン
発売日	3月1日（発売中）
価格	¥5,800
対応機種	メモリーカード(1ブロック)

Ⓒ1995 WARP.INC Ⓒ1995 ACCLAIM JAPAN LTD. ⒸHUMAN 1995

コワさを思う存分楽しむために…

初級編◉〝死〟にはくれぐれもご用心！

ゲームを進めるには幅広い調査が不可欠だけれども、霊のイタズラか、その過程では死亡事故すら引き起こす事態に巻き込まれる場合がある。こんなピンチのときには、状況だけで考えると正解が判断しにくいのだけれども、〝最初にカーソルが指している選択肢が死につながる選択〟という法則があるようなので、それを知っていればバッチリだね。正しく選択しながらゲームを進めよう。

▲ここではボタンを連打していてはいけない。一歩間違うと、電車にひかれてゲームオーバーだ。

◀公園の調査中にも、死につながりうるイベントは起こる。あらかじめ注意しておこう。

中級編◉調査はすみずみまで丁寧に

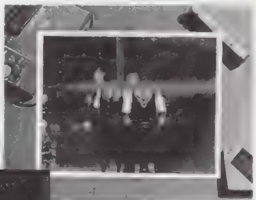
調査をするゲームでは、〝調べる〟という作業が不可欠になっている。この「トワイライトシンドローム」でも、調べることが重要視されている場面がたくさん用意されているので、見落としをしないように注意しておこう。

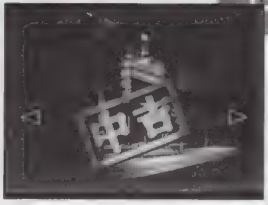
そんな中でも、夜中の駅を調べているときに、子供の霊に出会った後での〝調査〟に行き詰まってしまった人も多いようだ。キャラの動きを観察して、✚キーの上で立ち止まるような場所に目を向けるようにしよう。ここでは、子供と出会ったホームで階段の〝つけね〟付近を調べればOK。

▶駅のホームで、子供の霊に関係したものを見つけるのは結構大変。根気も必要かも。

上級編◉何度でもトライするべし

サラっとプレイしてもクリアはできるけれど、調査の進め方によって霊の証拠品が獲得できるかどうかも違ってくるので、どうせなら何度もプレイして証拠品のコレクションを充実させよう。また、プレイ内容によってはシナリオの結末が違ってくる場合がある。それによって、シナリオ選択画面で表示される評価も変わってくるので、全シナリオの大吉をめざして、がんばってみよう。


▲調査で得た証拠品を集めるのも大きな楽しみの1つ。取り逃しはしていないかな？



◀結末によって、中吉などの評価を受けてしまう。大吉を目指して、再挑戦しよう。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

すっかり温かくなった今日この頃だけれども、春という季節は、ちょっとイッちゃう人が多い時期でもある。これは、春が気候の大きな変わりめであることに加えて、環境の変化に伴う心理的な問題が多い時期であることが原因なのだそうだ。

そんな訳で、世のため人のためをモットーにする電撃PS編集部では、心労多いこの時期にこそ、読者の皆様の悩みを少しでも減らしたいと考えている。今、この文章を読んできいる諸君の中で、PSゲームで気になっていることがある人はいないかな？攻略の質問はモチロン、ゲーム内容の問い合わせや、各種レポートなど、聞きたいことは何でも、ドシドシとハガキに書いて知らせてほしい。編集部が総力をあげて、相談にのっちゃうからね。

〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5F
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「Dの食卓」なんですが、最後の選択が難しくて分かりません。どう対処しようとしてもバッドエンディングになってしまうのですが、ヒントをさずけて下さい！
A：ここでは、変貌する前のお父さんが望んでいることをしてあげる、それが正解。ローラの父が最後に口にした言葉は「母さんをそうしたように早く…」だったよね…もうわかったでしょ？

機動戦士ガンダムVer.2.0 はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ

前作でできなかったコトをふんだんに盛り込んでくれた『機動戦士ガンダムVer.2.0』。このマニアチックな程に凝った演出面の数々に注目してほしい。

ザコとは違うのだよ ザコとは その1

[illegible]のスゴイとこ。

[illegible]アニメ界の永遠のヒーロー「ガンダム」[illegible]を忠実に再現した3DSTGとして[illegible]から約9ヵ月。さらなる進化をと[illegible]2.0』が3月29日、ついに発売さ[illegible]ガンダムファンの皆さんはこの日が来るのを[illegible]を長くして待っていたんじゃないかな（TVのC[illegible]ガンガン放送されていたしね）。

[illegible]は新モードが追加されていたりメ[illegible]になっていたりと、あらゆる面[illegible]されているが、その中でもCGムー[illegible]をはるかに上回る仕上がり！　再現さ[illegible]ルスーツは、ボディの塗装がはげて[illegible]装甲がゆがんでいたりと、ちょっと見逃すと[illegible]な細かい部分まで、しっかりと描き込まれている。しかも今回は、声優さんのセリフもバッチリ入るので盛り上がること間違いないだろう。

しかし、もっと大きな変更点があることに気付いたかな？　それは前作が「プレイヤー自身がガンダムのパイロットになり、敵ジオン軍と戦っていく」というのが基本コンセプトだったのに対し、『Ver.2.0』では「ガンダムのパイロット、アムロの軌跡」という感じで、アムロの存在が前面に押し出されている。つまり今回の作品は、全体的にTV・劇場版アニメを忠実に再現したつくりになっているのだ。このことは、メインとなっているプレイモードが「ストーリーモード」となっていることからもわかるし、CGムービーや会話シーンなどで頻繁に「アムロ！」というセリフが入るので納得できるはずだ。新たな戦いを存分に楽しもう。

全ステージ攻略

ゲームスタートしたら最初にしなきゃ いけないこと!

ST1 ロックオン

赤ザクがいきなりロックオンできる。そのまま倒してしまえばクリア。
（クリア条件は赤ザクを倒す事）

ST2 前進

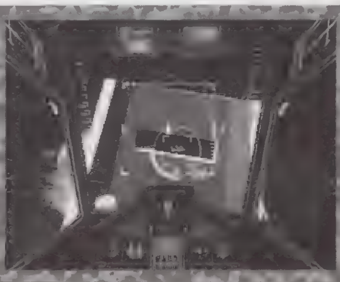
ホワイトベースの後方から接近する ザクx3に接近するため。

ザコとは違うのだよ

ザコとは その2

●うわーーっ、最強だった避けが通用しない!? 前作ではR1ボタン＋上下左右の垂直・水平移動を使えば、敵の攻撃をほぼ完璧に避けることができたよね。しか〜し、今回はひと味違う! なんとこの移動を使って敵の放った弾丸やビームを避けようとすると、当たってしまうことがあるのだ。なぜか…「ボウヤだからさ」Byシャア（ゲーム内のセリフではありません）。おそらく今回は敵の弾の追尾性能が格段に上がっていると考えられる。そのため、水平・垂直移動をしてやり過ごしたつもりでも、敵の弾がキュルル〜ッと曲がって真横からくらっているみたいなのだ。う〜んキビシイ! やはり前作が便利すぎたせいか…? しかし編集部の攻略マンは負けられない! 新たな避け方を考えたぜ。それは…シールドを使うのだ〜っ!

まぁまぁ、前作にもあったなんて言わないで最後まで聞いてほしい。今回のシールドは非常に頑丈に設定されている。なにせ敵の攻撃が激しい戦闘でシールドをバリバリ使用した場合、シールドが壊れる前にガンダムの体力がなくなっちゃうくらいなのだ。敵が、攻撃するような素振りを見たら早めにシールドを構え、確実に防御! これでバッチリ防げる! ただ、注意しないといけないのはシールドを構えた状態での水平・垂直移動は禁物ということ。シールドの面積が前作より小さくなっているらしく、へたに動くと敵の攻撃をくらってしまうことになるぞ。あと、今回はオールレンジ攻撃などで、見えない敵からバキバキ攻撃を受けることになる。そういう状況に陥った場合は慌てずにシールドを構え、前進ボタンを押してピンチを脱しよう。



▲敵の攻撃は、しっかりとシールドを構え、体の正面で防御するようにしよう。

ST3 シールド

ステージ開始直後から、ザクがマシンガンを連射しているので。

ST4 ロックオン

まずは近くの敵（マゼラアタック・ザク）を撃破し活路を開く。
＜最初は敵に囲まれている。＞

ST5 ロックオン

2機のザクのうち1機を撃破する。
2機とも倒すとグフが出現。

ST6 後退＋シールド

シールドをかまえつつ、後退することで、敵の攻撃を防ぎながら敵の包囲網から、脱出できる。

ST7 ロックオン

手近なゴッグをロックオンして倒すこと。

ST8 ロックオン

近くでジムと戦っているアッガイをロックオンして倒す。

ST9 前進

前方に見えるムサイをロック・オンするため前進する。
周囲のドムは無視。
←でもドムから攻撃を受けることも…

ST10 ロックオン

周囲の敵をバンバン倒していかないと、こちらがヤラレる。
まず手近なドムから撃破。

ST11 後退＋シールド

ギャンの動きが非常に速く、しかもガンダムの周囲をグルグル回る。敵の動きを見極めるための後退。

ST12 ロックオン

近くのドムを倒す。ドムを数機倒せば、ブラウブロが出現する。

ST13 前進

最初エルメスしかステージにいない。エルメスへの攻撃はムダ！まず前進して、敵との間合いを離す。ちょっとすると、シャア・ゲルググが出現する。
（クリア条件はシャア・ゲルググを倒すこと）

ST14 前進

前進してジオングに接近してからロック・オン！スタート直後、いきなりロックオンボタンを押しちゃうと、手前にいるゲルググをロックオンしてしまいジオングを見失ってしまう！

ザコとは違うのだよ ザコとは その3

●お立ち台でゴー！　ゴー！
　操作関係でいちばん大きく変更されたのが「ジャンプ」の仕様だ。前作ではボタンを2回押し、2段ジャンプを使って高く跳び上がるようになっていたのを覚えているかな。これが『Ver.2.0』ではボタンを押しっぱなしにしていれば、それだけで一気にジャンプの限界点まで跳び上がれるようになったんだ。しかも、そのままボタンを押していればバーニアのエネルギーがなくなるまでず〜っと空中に留まっていることもできちゃうのだ。ジャンプ中にボタンを離したり、ブースターのエネルギーがゼロになると地上に降りることができるぞ。この新ジャンプを応用したアクションをいくつか紹介しておこう。まずは「ジャンプ＋前進ボタン」。この操作を使えば空中に留まりながら前進することが可能なので、障害物の上に登ることもできる。ただ、この操作は地上の地形がまったく見えないので、どのぐらい前進したら障害物の上に着地できるか…というのはカンに頼るしかない。上手く操作し、障害物の上に登れば空中の敵を攻撃しやすくなるので、絶対に登れるようにしておこう。特にステージ3ではこの操作が役立つ。ふたつめは「ロックオン＋ジャンプ＋後退＋水平移動」だ。かなり複雑な操作だがこれを完璧にこなせれば、敵を見下ろしながら後退し、さらに敵からの攻撃も避けれちゃうぞ。敵に囲まれたときなどに使えば、どんなピンチでも脱出できるだろう。だが、大きな問題がある。それはジャンプは地上戦でしかできないところだ。ジャンプが可能なステージは3、4、5、6、8、11。これらのステージにきたらぜひためしてみよう。

▲ジャンプ中に後退ボタンを押せば、ロックオンした敵を見下ろすことができる。

機動戦士ガンダムVer.2.0はじめて物語

ザコとは違うのだよ
ザコとは その4

●お得な情報、教えてあ・げ・る!
攻略集で紹介できなかったお得な情報をドドーンと大紹介しましょう。まずは難易度について。前作同様、今回もイージー、ノーマル、ニュータイ[illegible]されている。やはり操作に慣れる[illegible]操作に慣れたら難易度を上げて…[illegible]遊び方だろう。ただ、今回は特定[illegible]リアするとVS連邦モードで使用でき[illegible]という特典がつくのだ。ノーマルモ[illegible]ニュータイプモードではガンダム[illegible]えるのは、ザクとゲルググのみ)。[illegible]ードはともかく、ニュータイプモー[illegible]のは操作に慣れた人でもヒーヒー[illegible]ムズイ。そこで、とっておきの方[illegible]。まずはイージーモードで全14ステージをクリアし、そのデータをメモリ[illegible]セーブする。そして次に始めるときはデータをロードし、ストーリーモードでコンティニュー[illegible]はステージセレクトが可能になっているのだ。ここまでいえばもうわかるでしょ。あとは難易度だけをノーマル、ニュータイプに変えて最終ステージを選んでプレイするだけ。わざわざ[illegible]を通してクリアしなくてもOKになるのだ。
次はオプションモードの中にある「[illegible]ービー」というモードについてだ。これ[illegible]のモードかと思いきや、聞いてオドロ[illegible]クリ! カーソルを合わせてボタンを押[illegible]ダムのプラモデルのCMが流れるの[illegible]立!! マニアの心をガッチリキャッ[illegible]サービス精神には頭が下がる思いです[illegible]

ウラワザデータベース

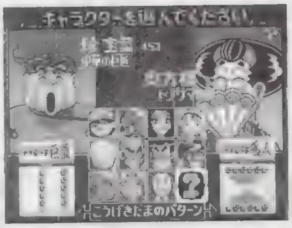
さて、またまた1カ月ぶりのご無沙汰です。その情報量で他を圧倒するウラワザデータベース、今月はさらに増量してお届けです。新作ソフトも昔買った古いソフトも、毎月最新号だけ見ればOK！　本当に便利で安心だ。

LV80 進め!対戦ぱずるだま

●ボスキャラを使う

2人プレイのときに「？」の部分にカーソルを合わせ、㋜を押しながら以下の使いたいボスキャラに対応したコマンドを入力しよう。これでボスを使って遊べるぞ。

珍を使う場合：✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎。**市場を使う場合：**✚下、下、上、上、右、左、右、左、◎、ⓧ。**奥方を使う場合：**◯、ⓧ、✚右、左、右、左、下、下、上、上。**服田裏を使う場合：**㋜を押しながら、1秒以内にⓧを10回押す。失敗した場合、一度㋜を離せば再入力可能。



◀コマンド入力は「？」に合わせる㋜を押しながらということを忘れずに。

LV80 キリークザブラッド2

●HP&SP回復

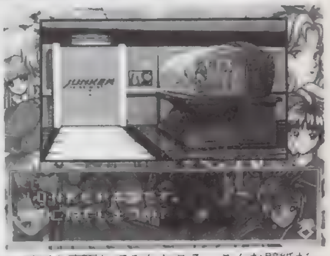
まずはあらかじめ2P側にもコントローラを差し込んでおき、2P側の✚キー以外のすべてのボタンを押しながら電源を入れよう。するとスタッフロールが始まるので、それが終わるのを待って（キャンセル不可)、ゲームを開始。あとは、ゲーム中2P側の㋜を押すとHPとSPがマックスまで回復するぞ。このワザはセーブデータを読み込んでもできるので、途中であきらめてた人にも完全対応なのだ！

▲HPとSP回復のコマンドで、ついでにスタッフロールも見れてしまうお得なウラワザ。スタッフロールはキャンセルできないけど。

LV50 スナッチャー

●スペシャルメニュー

まずはオプション画面に入り、㋜。次にそのまま✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力しよう。これで、「スペシャルメニュー」に入ることができるぞ。ここでは、バックの壁紙やカーソルの色、シューティングでの照準などを変更することができるのだ。また、「スペシャルメニュー」に入っている状態で上と同じコマンドを入力すると、オープニングのシーンを見ることもできるぞ。

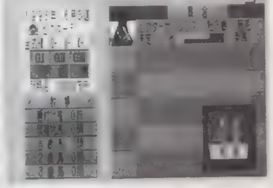


▲壁紙を変更してみたところ。こんな壁紙だってあるのだ。ちょっとゲームの雰囲気には合わないような気もするが。

LV80 クラシックロード

●所持金増殖

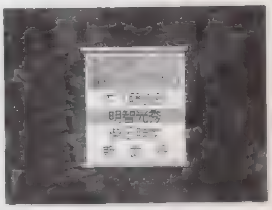
対戦モード以外でゲームを始め、馬主メニューの画面のとき、「情報」を選んで現役競争馬を見る。ここで1番下の馬を調べて◬＋⊡。これで資金が10億に増殖。



LV80 太閤立志伝

●秀吉以外でプレイ

ゲームメニューの選択画面で、L2＋R2を押しながら「最初から」を選ぶ。これで明智光秀か柴田勝家でプレイ可能。また、新武将を登録してプレイすることもできる。



ウラワザ大募集なのだ

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階電撃PS「ウラワザ」係
FAX：03-5281-5232

- ◉Lv100：12,000円分のおもちゃ券
- ◉Lv80　：　8,000円分のおもちゃ券
- ◉Lv50　：　6,500円分のおもちゃ券
- ◉Lv20　：　4,500円分のおもちゃ券
- ◉Lv 0　：　2,000円分のおもちゃ券

すべり込みセーフ！ウラワザ超速報！

第4次スーパーロボット大戦S

●マサキ簡単レベルアップ(LV80)

シナリオ「人間爆弾の恐怖」か「新しい力」で、マサキが増援として登場したら、わざと全滅してしまおう。そしてそのままゲームを再開すると、次にマサキが登場したとき彼のレベルが＋5されているのだ。これは何度でも繰り返せるので、何度も何度も全滅していればレベル99にすることもできるぞ。「熱血」を覚えたマサキはかなり役に立つので、ここで粘ってマサキのレベルをガンガン上げてしまおう！

チャンピオンレスラー実況ライブ

●コマンド3つ(LV80)

タイトル画面で✚上、右、下、左、◎、◎、⊡、⊡と入力すると、キャラ選択のとき「無道」が「須藤　玲司」になっているぞ。これで、須藤を使って遊べるのだ。また、同じくタイトル画面で⊡、⊡、◎、◎、✚左、下、右、上と入力し「藤岡　竜」を選択してみよう。すると、試合中だけ謎のレスラー、アンソニー猪本（仮名）に変わるのだ。どちらのキャラを使う場合でも、ゲームモードは何でもOKだぞ！

今月の採用者：LV80(6名)東京都　神くん、鹿児島県　青木弘樹くん、茨城県　偉大なる上岡くん、岩手県　福永知香くん、群馬県　TOMOくん、愛媛県　榊原大くん、LV50(1名)：東京都　マスターB！くん

ウラワザデータベース Ver.2.6

と言うわけで、過去のソフトのウラワザが、ぜ〜んぶ分かるスグレものデータベース、またまた開始です。先月、1ページ増え、ちょっとゆとりができたと思ってたらいきなり一杯になってしまった。はてさて、来月はどうなることやら。

■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場

：スメリア空港で「自信がない」を5回繰り返してからバレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。

●お得なアイテム取得情報

：①魔法のカード／アークの家の鏡台を24回調べる。②疾風のバンダナ／オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母から貰える。③力の実、パロの実、命の木ノ実／自分の家に21回入る。④石×5／ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り／ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン／崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手にはいる。⑦ラークの紋章、または古代の指輪／ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全門正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本／闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ／水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ／闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。

●おしゃべりイベント

：チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」を巡るミニイベントが発生する。

●隠し召喚

：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょこっとダンスできる。

■アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●隠しグラフィック

：「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、4枚の隠しグラフィック（内3枚は2画面分スクロールする）を見ることができる。

●お得コマンド3選

：1Pモードで対局中、L2+R1+㋝+△+◎を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、1Pモードで対局中、L2+R1+㋝+□+ⓧを同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖

：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使い切り、最後に設置したブロックにカーソルを合わせてⓧを押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではうまくできない場合があるので、何度も試してみること）。これでうまくブロックの色が変われば、使えるブロックが1つだけ増える。あとは、これと同じことを何度も何度も繰り返せばOK。

●おまけモード

：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるおまけモードを楽しむことができる。

●漁礁モードミニワザ集

：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR2）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはL2）を押すと、ワイヤーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1+L2+R1+R2を押しながら㋝を押すと、漁礁を消すことができる。

■ヴィクトリーゾーン

●玉視点

：ゲーム中、L1+L2+R1+R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら玉を追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると元に戻ることができる。

●くぎの調整

：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。

■宇宙生物フロポン君P！

●無限コンティニュー

：まずは本体にコントローラを2本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君P！」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラの㋝を同時に押す。

■エースコンバット

●クリアのおまけ

：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージーモード／自機が、16機すべて最初から使えるようになる。ノーマルモード／イージーモードのおまけに加え、僚機がすべて雇える。ハードモード／イージーモードとノーマルモードのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

●おまけゲーム

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ね回るロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の僚機雇い賃が無料に。

●色変更

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなし。CDが跳ね回るロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ね回るロードで㋜×10+R1と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、△、△、△なら、VSモードで敵色が選択可。

●お金最大

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+○を押しっぱなし。CDが跳ね回るロード画面になったら✚下、◎、△、△、△、◎、△、◎、△、◎+△、◎+△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアのおまけは追加されない。

●その他ミニネタ

：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△+㋜。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、2コンのL2+R2を押しながら✚キーを押すと、キーの動きに合わせて敵機が回転。③僚機を回転／僚機選択画面で、2コンのL2+R2を押しながら✚キーを押す。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時にR1+△+㋜。

■AI将棋

●コマ表示切り替え

：ゲーム中、L2を押すと成ったコマの色変更、R2でコマの文字を1文字に変更できる。

●絶対勝つ

：COM戦で、負ける直前に先手と後手を入れ換える。

■A.IV. EVOLUTION

●隠しマップ

：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高いマップであり、上級者向けとなっている。

●資金増殖

：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになっていまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドが出ている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼び出す。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。

●視点変更

：車窓モードのときに、㋝×11。すると、1コンのL、Rの4つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

●在来線を引く

：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればOK。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外からどんどん資材を運んできてくれるようになる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。

●新幹線がバグる

：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもOK）。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグってしまい、姿が消えてしまう場合もあるので注意すること。また、このウラワザも、ソフトのバージョンによってはできない場合がある。

■エグゼクター

●各ステージのパスワード

：ステージ1「35314DF」ステージ2「FBE723F」ステージ3「8759AB3」ステージ4「9A969CO」ステージ5「1FEBD7B」

●最強装備

：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを4つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを5つ取る。キャノン、レーザーの順に取れば、最強装備。

■オフワールドインターセプターエクストリーム

●お金持ちコマンド

：オプション画面で□、△、◎、□、△、◎と6回入力する。そして最後にL1を押してストーリーモードを始める。これで、最初から所持金が最高額になっている。

■海底大戦争

●面セレクト

：タイトル画面で、カーソルを「START」に合わせて✚左上+㋝を同時に押しながら◎を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばOK。

●スピード調整

：ゲーム中ポーズをかけて、△+R2を押しながらポーズを解除すると、スピードアップする。また、同じくゲーム中ポーズをかけ、△+L2を押しながらポーズを解除するとスピードダウンする。

●無限コンティニュー

：コンティニュー回数が0になってしまったら、最後のコンティニュー画面のとき△+㋝を押しながら㋜を押す。これでコンティニューの回数制限がなくなるので、何度でもゲームを続けることが可能になる。

■カルネージハート

●機体鑑賞

：機体設計室でハードウェアを選び、R1と✚キーのどれかを同時に押し続ける。すると、押した方向に機体が回転。また、同じ画面でⓧ+✚上を押し続けると機体が縮小され、さらにⓧ+✚下を押し続けると機体が拡大される。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー

：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間にL1+L2+R1+R2を同時に押しながら㋝。これで番号入力モードに入るので、特定の英字を入れるといろんなことが起こる。英字と効果は以下の通り。MA：2面から開始、UT：3面から、RH：4面から、MK：5面から、HT：6面から、YI：ボムを9個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない、MV：2Pで合わせ鏡が出せる、MI：サウンドテスト。また、タイトルメニューで「カスタマイズ」にカーソルを合わせ、2コンの㋝+㋜を同時に押すと、効果音やヴォイスのテストをすることができる。

■機動戦士ガンダム

●面セレクト
：オープニングデモ中、✚左＋㋝＋R1＋L2を同時に押したまま㋜を押す。そしてそのまま㋜だけを離し、画面が出てくるまでその他のキーは押しっぱなしにしておく。すると、面セレクトが可能になる。この面セレクトを使って後半面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がっているので安心。
●モビルスーツを見る
：一度クリアした後で、モビルスーツを鑑賞できるおまけモードに入ると、鑑賞できるモビルスーツの種類が増えている。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し
：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射。画面には何の反応もないが、ボスの判定はあるので、弾はきちんとボスに当たっている。このまま、普通に当たっていれば絶対に倒せるくらいまで、徹底的に撃ちまくること。十分弾を撃ち込んだ後でボスの部屋に入ると、通常通り登場デモシーンが流れるが、その後でボスはすぐにやられてしまう。

■キングスフィールドII

●最強の剣
：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける（ボスの向きを変えなくても、何度も体当たりをしていればすり抜ける場合もある)。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣、ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、ムーンライトソードを持ち帰ることも可能。
●魔法剣
：まずは魔力を60以上にして、魔力ゲージ一杯の状態で◎、△と押してさらに□を押す。すると、剣から魔法が発射される。
●NPCを倒す
：ゲームに登場するＮＰＣを何度も何度も繰り返し攻撃する。すると、どんなＮＰＣでもいつかは死んでしまう。しかも、ＮＰＣによっては、殺せばアイテムを入手できてしまう場合もある。

■ぐっすんおよよ

●変態モード
：タイトル画面で、◎＋ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。
●面セレクト
：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2＋✚右上＋㋜／アーケードモード(ノーマル)、L2＋✚左上＋㋜／アーケードモード(変態)、L2＋✚右下＋㋜／ＰＳモード（ノーマル）L2＋✚左下＋㋜／ＰＳモード（変態)。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）でもコマンドが違うので注意。
●デバッグモード
：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせてL2＋R1＋㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

■くるりんＰＡ！

●パロパル国王を使う
：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◎。すると、国王を使用してゲームをすることができるようになる。
●いきなりエンディング
：最初のロード中、１コンと２コンの㋝＋㋜を押しっぱなしにしておく。そして画面がまっ黒になったら、✚キーの上下左右どれか、または◎、△、□、ⓧのどれかのボタンを押す。これで、いきなりエンディングを見ることができる。画面が黒くなった後でどのボタンを押したかによって誰のエンディングかが決まる。
●COMに簡単に勝つ
：キーコンフィグで、コンピュータ側のボタン割当を、通常とは違うボタンに適当に変える。すると、コンピュータ側は操作ができなくなる。

■クライムクラッカーズ

●デバッグモード
：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、✚左、◎、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強に。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。
●アニメモード
：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のおまけアニメーションだけを見ることができる。

■グランドストローク

●視点変更
：ゲーム中、プレイヤー視点（プレイヤーキャラを後ろから見た視点）にしておき、R1を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。これで、視点の変更や拡大縮小などが自由に行える。また、このワザで視点を変更したら、その視点のままゲームを続行することも可能になっている。
●リプレイ中に視点変更
：リプレイ中にL2を押すと、リプレイの視点を変更できる。

■幻想水許伝

●賭事で必ず当たる
：まずはロックランドにいるマルコに合い、話しかけて賭をする。始まったら取りあえず真ん中に掛け、これが当たったら一度やめる。そして、もう一度話しかけ、再び真ん中にかける。これで永遠に当たり続ける。

■豪血寺一族2

●隠しキャラを使う
：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。２Ｐ側で遊ぶ場合は、２コンで入力すること。

■極上パロディウスだ！

●最強
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。
●面セレクト
：タイトル画面で、□×５、△×７、◎×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで「パロディウスだ／」と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ～」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。
●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、⊗、⊗、◎、□、◎、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。
●自機増殖
：どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓧ×５、□×７、△×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×５、◎×７、ⓧ×３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。
●隠しステージ
：「パロディウスだ／」モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げ回りながら耐えていると、PS版オリジナルの隠しステージに突入することができる。
●その他ミニネタ
：ゲーム中いつでもいいので、L1＋R1＋㋝＋㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「SONG１～３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

■コズミックレース

●便利メニュー
：ゲーム中ポーズをかけて、△＋ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。
●面セレクト
：メインメニューが表示されている画面で、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら□＋◎を同時に押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サイドワインダー

●新視点
：作戦画面が表示されたあと、L1＋L2＋R1＋R2を機体選択画面が出るまで押し続ける。次にロード画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝＋△＋◎を押しっぱなし。これで、後方視点でプレイできる。

■サイバースレッド

●ビークル増殖
：タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、◎と入力すれば、いきなり追加される。データはセーブできないので、起動ごとにコマンドを入力すること。

■ザッツポン

●トメと戦う
：まずは各部屋でガンガンハイスコアを取っていき、なんとしてでも「雀士の部屋」までたどり行く。そして、この部屋での対局でも、頑張ってハイスコアを取る。うまくハイスコアが出たら一度部屋を出る。最後に、再度部屋を選択する画面になったら、✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が３人とも全員トメという、隠し部屋に入って対局することが可能になる。このトメは、ラスボスということだけあって異常な強さを誇っているが、この対局で勝てばスタッフロールを見ることができる。

■サラブレッドブリーダーIIプラス

●いきなりお金持ち
：スタート時、調教助手と専属騎手の名前を下記のように変更する。すると、１人につき約６億円、全員を変えれば約52億に資金が増殖する。
調教助手：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ。
専属騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。
●ミニゲームでのウラワザ
：メモリーカードへのロード＆セーブ中にプレイできるミニゲーム「プチプチ」で、パーフェクトを取ると、うれしい効果が起こる。効果は、ロード中なら所持金１億円追加。セーブ中なら馬の鑑定所がすべて無料になる（再ロードするか、レースに出走するまで続く）。また、パーフェクト以外でも、好成績を取ればいくらかのボーナスがある。

■三国志IV

●いきなり強い君主
：新君主の登録画面で、名前を「劉備玄徳」と入力し、読みガナを何も入力しないで終了。そして年齢を20にすると、高いボーナスが貰える。後で名前だけ変えることも可能。

■サンダーストーム&ロードブラスター

●ラウンドセレクト
：ロードブラスターの場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋□＋◎＋✚左を押しながら１コンの㋜。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。サンダーストームの場合、２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋△＋◎＋✚左を押しながら１コンの㋜と入力すればＯＫ。
●ムービーモード
：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2と、１コンのL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら１コンの㋜を押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマドで「サンダーストーム」と「ロードブラスター」の、どちらでもＯＫ。
●エクセレントゲーム
：「ロードブラスター」の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのR1＋R2＋□＋◎と、１コンの□＋◎を同時に押しながら１コンの㋜を押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、「サンダーストーム」の場合は、２コンのR1＋R2＋△＋◎と、１コンの△＋◎を同時に押しながら１コンの㋜でＯＫ。
●メーターぐるぐる
：「ロードブラスター」のアーケードモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミングよく急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにするとタコメーターとスピードメーターの針がMAXを振り切る。
●音速を超える
：『ロードブラスター」のPSモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミングよく急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにする。するとスピード表示がどんどん上がっていき、やがては1000キロを突破してしまう。

■ジグソーワールド

●ミニネタ
：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、１Ｐと２Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー
：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。対COM戦ならどのモードでも有効。
●選手のデータを見る
：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてＬかＲのどちらかを押す。

■ジャンピングフラッシュ！

●雲を動かす

：タイトル画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●エキストラモード

：6面までを100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

■Jリーグ実況ウイニングイレブン

●新しい視点

：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う

：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚右を押すと、ヴェガを使って遊ぶことができる。また、同じくクラブ選択画面でサンフレッチェに合わせてR1＋R2を押しながら✚左を押すと、アルタイルを選択することができる。

■スターブレードα

●連射モード

：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー

：タイトル画面で✚上、右、下、左、ⓧ、ⓧ、ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、上で紹介した連射モードのウラワザと同様に、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうと、入力がキャンセルされてしまうので注意。

●マウスでプレイ

：通常はマウスでのプレイはできないが、あらかじめ2P側にマウスをセットしておくと、マウスを使ってのプレイを楽しむことができる。マウスでのプレイの方がコントローラよりも楽なのでお勧め。

■ストリートファイターZERO

●隠しキャラ

：キャラ選択画面で、カーソルを「？」に合わせ、L2を押しながら以下のコマンドを入力。

ベガ(1P)：✚左、左、下、下、左、下、下＋□△(または◎ⓧ)

(2P)：✚右、右、下、下、右、下、下＋□△(または◎ⓧ)

豪鬼(1P)：✚左、左、左、下、下、下＋□△(または◎ⓧ)

(2P)：✚右、右、右、下、下、下＋□△(または◎ⓧ)

ダン：△、□、ⓧ、◎、△（または△、◎、ⓧ、□、△）

●ドラマティクバトル

：難易度5以上でクリアすると、ゲームメニューに「ドラマティックバトル」モードが追加。リュウ＆ケン対ベガの2対1モードで戦える。

●勝ちセリフ選択

：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーのどれか1つと、□＋△、□＋ⓧ、ⓧ＋◎、△＋◎のどれか1つの組み合わせを押しっぱなし。✚キーとボタンの組み合わせによって、勝ちセリフが決定される。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う

：ストリートバトルモード、VSバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「2秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればOK。

■スペースグリフォンVF-9

●レベルを自由に調整

：ゲーム中いつでもいいので、△＋ⓧ＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚上を押す。すると自分のレベルがどんどん上がっていく。また、あまり意味はないが、やはりゲーム中いつでもいいので△＋ⓧ＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚下を押すと、逆にレベルがダウンしてしまう。

●武器無限使用

：ゲーム中、□＋△＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが0になる。

■ゼロディバイド

●色変更

：1度クリアするだけでOK。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。1コンで2P側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。

●ボスを使う

：最初から選択可能の8体のキャラすべてでクリアすると、(コンティニューOK) ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。

●隠しゲーム

：2コンの㋜と㋝を押しながら電源を入れる。すると「タイニーファランクス」が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながらSPEEDにカーソルを合わせ✚↖＋L2＋R2＋△で無敵。また、コンフィグ画面のKEY CONFIGにカーソルを合わせ✚↖＋△を押しながら◎で面セレ。

●NECO登場：

：総プレイ時間が24時間を越えていると、1Pモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でL、Rの4つを押しながら決定すると、イクストルがネコに。

●NECOを使う：

：ズールとイクストルを使って、それぞれ1Pモードでズールを倒す。するとNECOを使って遊べるようになる。

●その他ミニネタ

：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で2コンのL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押しながら㋜でオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。ステージ選択／総合時間30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ5秒台を出すと、2P対戦でステージを選べる。

■第4次スーパーロボット大戦S

●特殊誕生日

：主人公作成で、特定の誕生日と血液型の組み合わせによって普通とは違った精神コマンドを覚えていく。覚えるコマンドは以下の通り。コマンドの横の数字は、覚えるレベル。

1月29日B型：加1、根3、熱9、て16、閃20、奇39。

2月9日A型：探1、加8、撹13、隠18、再28、奇39。

3月13日B型：加1、威5、熱20、自30、気40、奇45。

4月11日O型：加1、閃5、幸10、気20、熱20、奇35。

4月29日A型：自1、加5、必40、気42、魂45、覚48。

6月25日AB型：気1、熱5、集5、足16、魂30、覚45。

8月12日A型：幸1、気1、覚20、撹30、魂50、奇45。

9月2日O型：補25、信25、閃25、隠25、撹25、奇25。

11月11日B型：熱1、閃1、加4、幸10、自12、奇25。

11月16日AB型：足1、熱3、閃5、幸8、気17、魂37。

12月24日B型：集1、加2、閃4、て8、鉄10、魂27

＊加＝加速、根＝根性、熱＝熱血、て＝手加減、閃＝閃き、奇＝奇跡、探＝探索、撹＝かくらん、隠＝隠れ身、再＝再動、威＝威圧、自＝自爆、気＝気合い、幸＝幸運、必＝必中、魂＝たましい、覚＝覚醒、補＝補給、信＝信頼、足＝足かせ、集＝集中

■ツァイトガイスト

●ステージセレクト

：オプション画面で㋝、R2、L1、✚下の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。

●縦＆横スクロールモード

：ゲーム中㋜でポーズをかけ、次に㋜を10秒以上押し続ける（ポーズは解除される）。さらにもう1回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●玉が遅くなる

：「アーケードモード」でのプレイ中、1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。

●真っ黒プレイ

：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と素早く入力。すると、落ちてくる玉が真っ黒になり、完全に落下するまでまったく色がわからなくなってしまう。

●すばやくコンティニュー

：コンティニュー画面になったら㋝を押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。

●隠しエンディング

：オプション画面の難易度を3以上にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタート。また、エンディング後は、難易度によっておまけグラフィックも楽しめる。

■出たなツインビーヤッホー！

●ステージセレクト

：「出たな！　ツインビー」モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗りかえる。その後、一度わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、あらためてもう一度ゲームを開始する。そしてメローラ女王が話しているオープニング画面になったら、L1＋R1を押しながら✚上下で、ステージを変更することが可能になる。

●面を飛ばす

：「ツインビーヤッホー」モードで、まずは普通にゲームを進めて、がんばってハイスコアを573000点以上に塗り替える（難易度はなんでもよい）。この状態になったらㇲを押してポーズをかけ、✚左、左、右、右、下、上、下、上、◎、◎、□、□、△、ⓧ、△、△と入力する。これで、そのステージをクリアしたことになり、いきなり次のステージにスキップすることができる。一度ハイスコアを塗り替えれば、以後何度でも使える。

●継続プレイ

：普段なら3ステージで終わってしまう「PRACTICE」モード。まずは、この「PRACTICE」モードでゲームを開始する。そして、ステージ3にいく前になんとかベルを30個集める。すると、そのままステージ4が始まり、最終的に6まで遊べてしまう。ちなみに、1つでもベルを取り逃すとアウトなので、かなりの腕が必要となる。

■鉄拳

●中ボスを使う

：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使えるようになる。

●ギャラガウラワザ集

：ロード中に遊べる「ギャラガ」で、18.5秒以内にクリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連射することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う

：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。

●簡単デュアルファイター

：2P側のコントローラーで✚上＋ⓧ＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると「ギャラガ」の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。

●デビルカズヤを使う

：ロード中に遊べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。

●簡単メニュー

：メインメニューでL1＋R1を同時に押しながら1Pモードを選ぶ。すると、キャラ名のみの簡易セレクト画面になる。

■鉄道王'96

●途中で止める

：まずは普通にゲームを始め、ゲーム中自分の番になったら、ダイスを振る前に✚左＋㋝を同時に押す。するとメッセージが表示されるので、そこで◎を押せば、ゲームの途中でも強制終了することができる。

■でろーんでろでろ

●ミニネタ集

：「朝まで生でろ」を2P側で始めると、いつもと背景が変わる。また、「朝まで生でろ」モードでゲーム中L1を押すと、押している間だけ落下スピードが押している間だけ遅くなる。さらに、モード選択でL1＋R1を押しながら「朝まで〜」か「摩天楼は〜」モードを選ぶと、音声がカットされる。

●サウンドテスト

：タイトル画面でL1×8、✚上×8、L2×4と入力。

■闘魂烈伝

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー）／L1、L1、L2、R2、R2、R1、△、✚下、ⓧ、上、㋝と押し、天山にカーソルを合わせて㋝。②タイガー服部（レフェリー）／✚上、下、左、右、△、ⓧ、□、◎、L1、R1、L2、R2、㋝と入力し、金本にカーソルを合わせて㋝。③グレート・ムタ／

○、✚右、△、上、□、左、×、下、×、下、□、左、△、上、○、右、㋝と入力し、武藏にカーソルを合わせて㋝。④パワー・ウォリアー／□、×、□、×、○、△、○、△、✚上、下、左、右、㋝と入力し、佐々木にカーソルを合わせて㋝。
●キャラが回る
：画面にポリゴンのキャラが表示されているときに、L1（またはR1）を押すと、キャラクターが回転する。

■闘神伝

●ガイアを使う
：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくる時1コンで↓↘→+□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。
●ショウを使う
：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくる時に2コンで素早く→↓↘+□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて+下を押しながら決定でOK。
●演歌を聞く
：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のBGMが流れる。
●簡単秘伝必殺技2
：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘+×。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中㋝を押しながらL1+L2+R1+R2。
●カメラアングル操作
：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが4つすべて「NOT USE」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「YOUR SELF」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○+△+□+×を押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで1コンの㋝を押すと、今度はＬ、Ｒボタンでカメラのズーム操作を行うことができる。
●体験版キャラで遊ぶ
：まずは普通の闘神伝を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」に付属の体験版CDに入れ換える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ換える。これで、普通は時間制限がある体験版キャラで、最後まで遊べるようになる。

■闘神伝2

●ボスキャラを使う
：タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に1コンでL1、L2、△、R1、R2、□と入力。音が鳴ってカーソルの色が青く変われば成功。これで、キャラ選択画面の「？」にボス2人が登場する。
●隠しキャラを使う
：まずは、上にあるボスを使うウラワザを入力し、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、2コンで□、R2、R1、△、L2、L1と入力する。音が鳴ってカーソルの色が赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面の「？」の部分に、隠しキャラの2人が登場する。
●「？」で自由に選択
：キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせ、㋝を押す。すると、「？」のルーレットをコマ送りすることができるので、簡単に好きなキャラを選ぶことができる。上のボスキャラ、及び隠しキャラ使用のウラワザと併用すると、簡単にボスキャラなどが選べるので便利。
●簡単「闘神奥義」
：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に1コンでR1、R2、□、L1、L2、△と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中ＬＲボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、闘神奥義を出せる。
●カメラ操作
：オプションでボタン配置をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加される。これを選んで、ボタン配置を「カメラ操作」にすると、試合中にＬＲボタンでカメラの操作が行える。
●コマ送り
：ポーズ中、1コンの○+×+△+□を同時に押しながら㋝。ポーズの表示が消えたら2コンの㋝。
●マウスで操作
：試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスの操作で必殺技を出すことも可能になっている。

■闘牌伝アカギ

●ムービーモード
：タイトル画面でL1+L2+R1+R2+✚上を押しながら㋜を押す。すると、これまでに見たムービーならば、好きなシーンを選んで見ることができる。

■トータルエクリプスターボ

●お得コマンド
：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、○、□、△、□、L1、L1+R1、㋝、㋝の順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。
●ステージセレクト
：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、㋝を押したまま△、L1、□の順に入力。その後㋝を離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

■ドラゴンボールＺ

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で✚上、△、下、×、左、L1、右、R1と入力。成功すると全27人から選択可能。また、このコマンドを入れておくと、オープニングムービーも変更される。

■ときめきメモリアル

●詩織の部活を決める
：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値の4倍に誕生日の数値を足した数を、11で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。0＝文芸部、1＝電脳部、2＝野球部、3＝水泳部、4＝演劇部、5＝美術部、6＝サッカー部、7＝バスケットボール部、8＝科学部、9＝吹奏楽部、10＝テニス部。
●情報誌に情報が追加
：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力はかなりシビア。とにかくすばやく押さないと、情報誌画面がキャンセルされてしまうので注意。
●Ｑ＆Ａコーナー
：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯のあたりをクリック。すると、いろんな情報を知ることができる「Ｑ＆Ａコーナー」に入れる。
●電話をかける
：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女のコの電話番号を○、×、△で入力。すると本当に電話がかけられる。電話番号は、好雄が教えてくれる。
●いきなりパワーアップ
：おまけゲームの「ツインビータイムアタック」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と押すと、フルパワーアップできる。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になってしまう。
●カラオケの曲を選べる
：1人の女のコと3回目にカラオケ屋に行き（3回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージの時に✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力する。すると、3曲の中から歌いたい曲を選べる。
●アルバムモード
：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に2コンで✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力する。
●戦闘で…
：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、○、×と押すとHPが1になってしまう。さらに、この状態で✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と押すと、HPが5730になる。
●スピードアップ
：ゲーム中、2コンの㋜を押す。すると、ゲームスピードがわずかながら上がる。
●詩織のセリフが変化
：オープニングの詩織のセリフで、普通は「あなたが…」までしか言わないが、あらかじめ2Ｐ側にマウスを差しておくと、「…好きです」と続けてくれる。
●能力値573
：名前入力画面で、あだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が573の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも573になっているので注意。
●みんな仲良し
：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値573のワザとの併用も可能。
●隠しゲーム
：①「ツインビータイムアタック」：2年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②「スターダストシンフォニー」：電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。

●スタッフの名前を登録
：名前入力画面で、㋝を押しながらL，Rの4つのうちどれかのボタンを押す。すると、主人公の名前とあだながゲーム開発スタッフと同じ物になる。
●マスコットを動かす
：まずはシステム設定画面で、一度クリアした女の子のマスコットを表示する。そしてコマンド選択画面でマスコットにカーソルを合わせて決定し、R1を押しながら✚キーを押す。すると、マスコットの紐の長さを調節できる。
●ラジオを聞く
：コマンド選択画面で、主人公の部屋にあるコンポをクリック。すると、ラジオ番組を聞くことができる。
●すぐに電話が繋がる
：休日コマンド画面で誰かに電話をかけたとき、電話のコール音が鳴っている間に×を押す。すると、ボタンを押した時点ですぐに相手が出てくれる。

■ナイトストライカー

●3大コマンド
：タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、△、□、×のどれか1つ+㋜で、押したボタンにより次の効果が得られる。△+㋜の場合／背景が2倍の速度でスクロール。□+㋜の場合／面セレクト。×+㋜の場合／スコアアタックモードに。

■ナイトヘッド

●デバッグモード
：タイトル画面で✚上、下、上、下、左、右、左、右、R1、L1、R1、L1と入力し、音が鳴れば成功。その後普通にゲームを始め、ゲーム中㋜を押せばデバッグメニューが表示される。
●タイトル画面変更
："写真館"でタイトルにしたい写真を表示し、タイトルに戻る。

■忍空

●キャラコレでキャラ追加
：お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置合わせてL1+L2を同時に押しながら決定すると里穂子を選ぶことができる。また、同じくキャンセルにカーソルを合わせR1+R2を押しながらなら決定すると、ヒロユキが見れる。

■パーフェクトゴルフ

●時間設定
：時刻設定で時間を12:34:56に合わせて、□を押しながら×を押す。これで、普通はできない風力や風向きの調整をすることができるようになる。
●色変更
：ゲームモードでBGMをオフにして、ティの設定のときに×を押しながらL1からR2までの4つのうち、どれか1つを押す。
●キャラが金属人間になる
：新規プレイヤーでゲームを始め、名前を「R.Masel」とし、Maselの顔を選ぶ。

■ハーミィホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作
：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ2をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてEXITを選ぶ。次にタイトル画面で「LOAD GAME」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度㋜。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。
●高速移動
：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。
●簡単クリア
：タイトル画面で△+□+×を押しながら「NEW GAME」を選ぶ。そしてゲーム中㋝+㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝+㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

■ハイパーフォーメーションサッカー

●隠しチーム
：モードセレクト画面で、L1+R1+✚右+□を同時に押しながら△を押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、2つの隠しチームが登場する。
●コンディション100％
：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「TEAM CONDITIONS」を選び、✚右、右、左、右と入力する。すると、コンディションが100％になる。
●ドリブルが速くなる
：自チームの選手がボールキープしているとき、L2+R2を押しながら方向キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。
●カードが消える
：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエロー（レッド）カードが消える。

■パチ夫くん

●デバッグモード

：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、㋜と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1で、そのお店の強制クリア。

■PDウルトラマンインベーダー

●面セレクト

：タイトル画面でR1を押しながら✚右、右、△、Ⓧ、□、□、右と入力。すると画面に数字が表示されるので、好きな面数に合わせて「ウルトラマンモード」をプレイすると、選んだ面から開始することができる。

●隠しキャラ

：タイトル画面でL1を押しながら□、□、Ⓧ、△、✚右、右、左と入力。その後、「ウルトラマンモード」内の「とことんモード」を選ぶと、ウルトラマンネオスとウルトラセブン21の2人の隠しキャラが追加されている。

●いきなりエンディング

：タイトル画面でR1＋L2を押しながら□、□、△、Ⓧ、□、✚右、右、Ⓧと入力。するといきなりエンディングを見ることができる。

■ビヨンドザビヨンド

●無限お金増殖

：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。たくさん売って、すぐに買い戻せば、リング類の増殖も可能。

●墓地で守りのリング

：まずはマリオンの城までゲームを進める。そして城下町の墓地を調べると、守りのリングを入手できる。

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う

：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。

●パラメーターを変える

：パーティ決定の画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、パラメータが変化する。

●サウンドテスト

：まずは一度クリアしてエンディングを見る。そして最後に「FIN」と表示されたら、△を押す。これで、サウンドテストが可能になる。

■Vテニス

●隠しキャラ

：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、△、△、△、△と入力して決定すると、Mr・トンキンという隠しキャラが登場。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1＋R2＋✚上＋□を押しながら決定すると、Ms・トンキンという隠しキャラを使って遊べる。

■プライムゴールEX

●旗を早く動かす

：チーム選択画面で、適当なチームにカーソルを合わせ、L2を押す。すると、L2を押している間だけ、いつもよりも早く旗がなびくようになる。ただし、風力が強くなるからといっても、特に試合には影響しない。

●同チーム対戦

：まずは、あらかじめ2コンを接続しておいてゲームを立ちあげる。そしてタイトル画面になったら、2コンの◎を押しながら、上を9回、左を2回、下を9回と入力。あとは「プレシーズン」を選んで普通にゲームを開始すれば、同チームで対戦することが可能になっている。

■ブルーシカゴブルース

●シネマモード

：オプション画面に入って、L1を押しながら△を押す。これで、オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを、自由に選んで鑑賞することができる。最初から終わりまでを連続で見ることも可能。

■ホーンドアウル

●クリアのおまけ

：難易度をノーマル以上にして一度ゲームをクリア（コンティニューしてもOK)。その後オプション画面に入ると、ポリゴンテスト、ミッションセレクト、オーディオテストの3つの項目が増えている。ミッションセレクトでは、好きなミッションから開始できる。

■ボクサーズロード

●スパーリング選択

：カレンダー画面のとき、△を押せば「スパーリング」を1発で入力することができる、

●休息選択

：カレンダー画面で□を押せば「休息日」の入力が1発で行える。

●簡単キャンセル

：カレンダー画面でⓍを押すと、取り消しが一発で行える。

●カレンダー1カ月移動

：L（またはR）を押すことで、1カ月単位の移動が可能になっている。

●試合中の隠し機能

：試合中に㋝を押すことで、カメラ視点の変更をすることができるようになっている。

●名前入力画面での隠し機能

：□を押すと空白の入力が行える。また、間違えたときは、Ⓧを押せば取り消しすることができる。

■ポリスノーツ

●UFO出現

：まずは射撃トレーナーの画面で、コンバットモードを選択する（レベルは何でもOK)。順番に出てくるターゲットを10発命中させ、次に出てくる2つの動かない射的のどちらかに4発撃ち込む。すると画面にUFOが飛んでくる。UFOを出現させると、その後のメッセージも変化する。

■負けるな！魔剣道2

●魔剣道1号を使う

：タイトル画面でR1、L1、◎、△の順にコマンド入力。これで、魔剣道1号こと剣野舞を使って遊ぶことができる。

●マケンポーを使う

：タイトル画面でR1、L1、◎、Ⓧの順にコマンド入力。これで、マケンポーを使って遊ぶことができる。

●マネンポーを使う

：タイトル画面でR1、L1、◎、□の順にコマンド入力すると、マネンポーを使って遊ぶことができる。マネンポーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で闘うことに。

●簡単魔奥義

：魔奥義を出せる状況で、R1＋R2を同時に押す。

■メタモルパニックDoki Doki妖魔バスターズ!!

●シーンセレクト

：タイトル画面で✚右、右、右、左、左、Ⓧ、◎と入力する。すると画面が切り替わり、好きな場面だけを選んで見ることができるシーンセレクトモードになる。このワザで、いきなりエンディングを見ることも可能。

■メタルジャケット

●小説を読む

：タイトル画面でL1＋R2＋△＋㋜を同時に押す。すると、メタルジャケットの世界を題材にした小説を読むことができる。小説モードでの操作は、✚上下でページの切り換え、Ⓧでキャンセル。物語は全4話で構成され、内容はシビア。最後にはスタッフからのメッセージも読める。

●色を変える

：ゲームを立ち上げてたら、「対戦ケーブルを使用しますか？」のメッセージがでるまで✚左＋◎を押し続けておく。これで、迷彩カラーのメタルジャケットを使用することができる。ただし、対戦ケーブルを使用する場合は、両方のプレイヤーが同じコマンドを入力すること。

■燃えろプロ野球'95

●球場の回転を止める

：球場の選択画面になったら、2P側の㋝を押す。すると、回転している球場を止めることができる。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート

：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

●ゴーストをセーブ

：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー

：「雷電」、または「雷電II」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。

●デモの文字を消す

：「雷電」と、「雷電II」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、1コンのⓍを押す。

■リッジレーサー＆リッジレーサーレボリューション

●マイカー増殖：ゲームを立ち上げたとき、ロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は4台）する。

●エキストラコース

：初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●隠しカーを使う

：上述のEXTRAコースを出すと、「RP」の場合、TTに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（TTで1位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。「RRR」の場合、各コースのTTすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。

●旗を動かす

：「RR」で、タイトル画面でL1＋R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。「RRR」の場合は、同じ操作でスポットライトの移動が可能。

●フラッグ半透明

：「RR」のタイトル画面でL1＋R1を押しながら㋜を押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす

：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中に回転している車の回転方向を、制御することができる。「RRR」の場合、さらに✚キーで視点の変更も可能になっている。

●ミラーコース

：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。

●好きな音楽でプレイ

：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのCD-ROMと好きな音楽用CDとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用CDを聞きながらプレイできる。「RRR」の場合は、一度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればOK。

●コースを動かす

：「RRR」で、コースを選択するときにL1かL2を押し続ける。すると、コースの視点を変更できる。

●プリティレーサー

：「RRR」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、1発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。

●バックミラー

：「RRR」で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消える。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンで再びバックミラーがつく。

●サーチレーザー

：「RRR」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、ゲーム中にL1＋R1＋△＋㋝＋✚下を同時に押す。すると自機からサーチレーザーが発射され、簡単にクリアできる。このワザを使えば、上で紹介している「プリティレーサー」のウラワザを簡単に試すことができるようになる。

＊文中、特に明記のない場合は、「RR（リッジレーサー）」、「RRR（リッジレーサーレボリューション）」のどちらでも使用可能です。

■リバーシオン

●クイックリセット

：ゲーム中いつでもいいので、㋝を押しながら㋜を押す。すると、タイトル画面に戻ることができる。

■ROBOPIT

●特殊な名前

：ロボットメイキングの画面で、10文字入力できる名前の末尾3ケタの文字を以下のように入力する。すると、名前によってさまざまな効果を得られる。文字と効果は以下の通り。7F8＝敵へのダメージが大きくなる。29B＝敵へのダメージが小さくなる。DH5＝全熟練度が100％になる。5CY＝すべての腕パーツが最初から揃っている。

●ステージセレクト

：メニュー画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を同時に押す。すると画面に数字が現れるので、✚キーを使ってこれを好きなステージの数に合わせればOK。

電撃コラムス COLUMNS OF DENGEKI

専門家や事情通、そしてイラストレーターから声優まで、業界のあらゆる人のコラムが読めるのは電撃コラムスだけ。これさえ読めば、知ったかぶりできて鼻高々です。

猫有馬・イラストを描きましょう

NEKOARIMA

パッとみだけで終わらない

イラスト／猫有馬

ハガキ投稿してました

子供の頃からムダなお絵かきは大好きで、中学生くらいまでヒマがあれば何か描いてました。お絵かきを、ラフ描いて、線画描いて、カラーインクやマーカーで色を付けてって感じで「イラスト」として認識し始めたのは…高校の時に投稿始めてからですね。あ、だからってハッキリしてなくて、そんな気がするってだけだったりもしますが。

ハガキ投稿してました。ドキドキしました。掲載された雑誌を毎日、ページ見て確かめちゃったりしました。掲載された喜びって確かめられるから、感動が持続するんですよね。

ハガキ描く時は……まず、丁寧に書くのを心がけてました。あと絵がストーリーを持っているように見えるようにとか。この辺は実はお仕事としてイラストを描いている今も変わってなかったりします。パッと見ただけで終わらないというか、動き、生きてるということにこだわったり、そこから生まれてくる構図とか……ムニャムニャ(笑)。思い通りには全然出来なくて……。けっこう日々、悔しかったりします。イラストを描く上で、今目標にしているのは「綺麗な線を引くこと、そしてその線を大事にすること」と思ってガンバってるしだいであります。

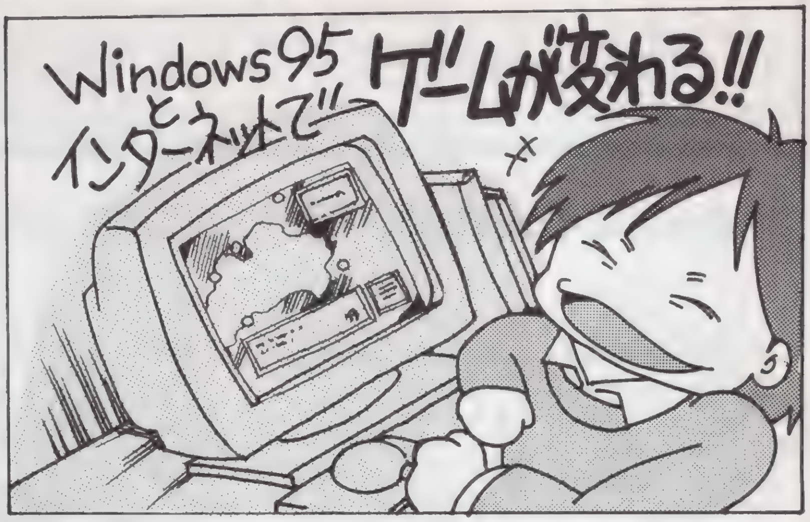
やっぱり……どう書いても偉そうで、ドキドキしてます。コラムって難しいですね。次回は「イラストとゲーム」でどうでしょう？

PROFILE

DPSの扉でお馴染みのイラストレーター。「若輩者なのにこんなコラムを書いて…嫌われないといいなぁ」と色々心配してます。

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK



イラスト／あいざわひろし

ウインドウズ95とインターネット

前回で「ウインドウズ95とゲーム」の話をして、その中でマイクロソフトが「ダイレクトX」っていう「ゲーム専用のＯＳの部品」みたいなモノを作っているという話をしたワケなんだけど、これが今、さらに驚くような展開を見せている。

というのもマイクロソフトが「ダイレクトX」がほぼ完成したよ、というインフォメーションと一緒に、その「ダイレクトX」をマッキントッシュやサン（世界的に広く使われているワークステーションを作っている会社）のＥＷＳ（技術者向けワークステーション）などにも移植するということを発表したからだ。

マッキントッシュはともかくとして、ワークステーションにまで供給してどんなメリットがあるのか…ということは後に回すとして、マイクロソフトは「ダイレクトX」をパソコン、ワークステーションを問わず、ともかくコンピュータのゲームの基本的な部品として供給しようとしている。まあ言ってしまえば「ゲームの世界のＯＳの事実上の標準」を狙っているってことが判ったわけだ。

で、どうしてこんな事ができるのかというと、パソコンのゲームってのは、だいたいが「Ｃ」とか「ＰＡＳＣＡＬ」といった高級言語（と呼ばれる）によってプログラムされていることから、ハードに依存するところが比較的少ない。そして、ハードに依存している部分は、パソコンのゲームでは分離されていることが多いので、これを「ダイレクトX」が肩代わりすれば、結果的には「楽にソフトが移植できる」(はず)。

だから「ダイレクトX」をあちらこちらのハードに移植して、結果的には「ゲームの世界の標準的なＯＳ」になっていく…という戦略なんだろう。

また、このあたりはちょっとキナ臭い匂いも漂ってくるんだけど、この発表には「ダイレクトX」を「ＯＰＥＮＧＬ」というシロモノの対抗品にしようという戦略も裏にあると見られている。

まあもともと「ダイレクトX」ってヤツはウインドウズ95用のモノなんだけど、ここから先の話が複雑で、実はその３次元処理部分ではＳＧＩ（あの有名なシリコングラフィックス）の作っている「ＯＰＥＮＧＬ」というヤツとかなり似せて作られている。

この「ＯＰＥＮＧＬ」というヤツは、もともとはＵＮＩＸというワークステーションなんかの上で動くＯＳの上で「リアルタイム３次元ソフト」を動かすために作り出されたライブラリで、かなり標準化の進んだライブラリなワケ。しかも、これを使っているメーカー(やソフト)はかなり沢山あるので、市場としては大きいわけだ。

で、これにゲームで使うスプライトみたいな機能とかスクロールみたいな機能まで加えたダイレクトXを安く売れば、サンの作ったグラフィックワークステーションの市場に食い込んでいける…てなあたりも少しあるんではなかろうか（まあ、さすがにこれはうがちすぎかも知れないけど）？

とまあ、ここまでは前号の「ウインドウズ95」のネタの続きだったわけなんだけど、これらの情報を手に入れた場所ってのがどこかというと、今話題の「インターネット」。インターネットに流れている情報は雑誌よりも新聞よりも、下手をするとＴＶよりも早いし、生の情報だから、場合によっては実にありがたいものなのだ。

ちょっと技術的な説明をすると、普通のパソコン通信と違って、インターネットは「道」が用意されていて（物理的にはＤ２とかＩＳＤＮとか、電話回線とか）、その「道」に自分のパソコン（ワークステーション）などを繋ぐと、その「道」を歩いて、世界中に行けるようなものだと思えばいい。

で、なぜ、こんなものができたかというと、もともとはアメリカのＡＲＰＡ－ＮＥＴっていう「アメリカが核攻撃を受けた時でも、連絡を確保するための研究」で始まった軍用のネットが大学を結ぶネットになり、これが一般に開放されて各国の研究用のネット（例えば日本ではＪＵＮＥＴ）と接続されて「インターネット」に名前を変えて、今に至るわけ。だから、コンピュータとコンピュータを繋ぐ「道」みたいな作りになっているというわけだね。

そして、これが爆発的に普及するきっかけになったのが「ＷＷＷ」（ワールド・ワイド・ウェブの略）。もともとは、確か画像用のデータベースなどに使うために開発されたものだったはずなんだけど、この操作がとっても簡単で、それまでは文字情報（ネットニュースと呼ばれる）とデータライブラリ（ｆｔｐサイトなどと呼ばれることが多かった）が中心だったインターネットを画像イメージ中心にして、一気にとっつきやすくして、爆発的に普及させたわけ。

つまり、今、一般に流布している「インターネット」のイメージ（雑誌やなんかですごく良く見るでしょ）は、この「ＷＷＷ」ってヤツがほとんどで、古くからあるインターネットのかなりの部分を占めるネットニュースやライブラリの部分はあまり触れられていないってわけ。

と、ここまでまるでＰＳと関係ないように思えるインターネットのネタを延々と書いてきたのには理由があって、実はこれがＰＳや他のゲーム機などにも大きく関係してくるかもしれないんだけど……。

ここで字数が尽きたので次回に続く。

近況

最近、新しいゲームが作りたくなって企画してます。企画が通ったら、面白いゲームになる自信があるんだけど。

よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSIKI KURIN

初心者の気持ち

春遠からじ　燃えよ格闘

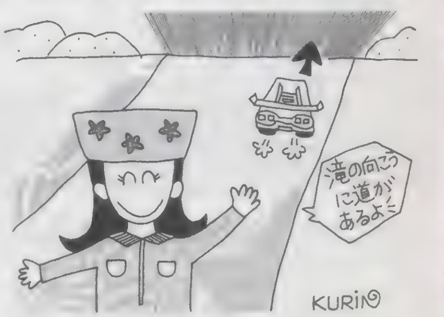
この時期は、ちょうど冬と春の狭間で三寒四温のくり返しです。ほのかな香りに誘われていくとそこには白梅が沢山の花をほころばせていました。梅、桃、桜…私は毎年この季節になると身も心も弾んできてなんだかウキウキしちゃいます。そして、ＣＭの世界も冬から春へ衣替えです。春らしい映像のＣＭナレーションや中には早いもので夏のキャンペーンの仕事もしました。

そんな春を目の前にした今回のレポートは３月22日発売の「チョロＱ」と３月29日発売の『鉄拳２』。まずは先月号に引き続き「チョロＱ」。コースも色々あるけど特に楽しいと思うのは、「森と泉のコース」。川の中を走り滝を突き抜けると道があるというとってもユニークな発想のコース。初めてプレイしたときには感激しちゃったなぁ。ちょっとしたショートカットもできるのでぜひ探してみてね。そして、今回は編集部特注（？）のチューンナップされた車でプレイしたんだけどこれがスゴイ。スタート直後でに簡単にトップになれちゃうんだから。でもコントロールが難しい！　コーナーはアクセルを外さないとスピンしちゃうし、でも「ＲＲ」慣れしているとなかなか右手の指が外れずに至難の技なのです。マシーンチューンナップの鉄則は足回りから！

そして！　おまたせの『鉄拳２』。実は私こういう格闘技系のゲームは初挑戦(笑)。予備知識として持っていたのは「ＲＲＲ」の平八コーナーの親父は「鉄拳」の人だということくらい。最初はそんなに面白いのかな？　なんて思っていたけどプレイしてみると…燃えたぁ！　まず、オープニングと各キャラのエンディングの映像がカッコイイー。プレイはとりあえず、格闘初心者の私は〝ボタンムチャ押しまくり作戦〟でＧＯ！なんだか分からないうちに勝ってしまったからもう、やみつき。コマンドを教えてもらったので試してみると、クルッと回ったり投げ技をしたりと楽しいのなんのって。登場キャラも個性的だし。私のミシェール・チャンは、ほとんどキックだけで攻撃してました(笑)。アレックスとロジャーは、結構リアルで遠くから見てるとちょっと気持ち悪いかな。熊は怖いけどカワイイ。それから、お相撲の厳竜はきっと外人力士だと思うな。だってあの足の長さは、曙や武蔵丸に匹敵するもんね（笑)。どう思う？

さぁてと重いコート脱いで、早く桜のお花見でも行きたいなぁ！

イラスト／よしきくりん



PROFILE

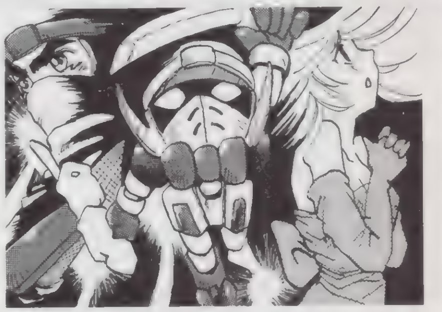
『ときめきメモリアル』優美役のキュートボイスアクター。車はＢ級ライセンスの持ち主なので、『RRR』のようなRCGならOK？

キャラゲーの実体に迫る？

今まで「アニメやマンガのキャラクターを使ったゲーム」と聞くと、正直少しイヤーな気分がしてました。しかもその原作が、自分の好きなタイトルだったりすると、もうタイヘン。どんなゲームか、気になって気になって…。昔は本当、キャラクターゲームと言えば、あまりにあんまりなのが多かったです。パッケージや声優、特典（オマケ）のためだけにゲームを買うのには、さすがにみんな疲れてきているハズ。さて、ここで疑問がわいてきます。では、なんでキャラクターゲームって、こうハズレが多いのか？　僕も今まで数本の原作ありのキャラクターゲームにかかわった事があるので、僕の体験した例を書いてみましょう。これはコンシューマでの経験なのですが、キャラクターもののゲームをつくっていて、「このゲームはちょっとアレだな」と思ったタイトルには、共通して「コアになる開発者に、原作を好きな人がいない」（それがたとえ超有名なアニメがモトでも)という感じがしました。僕たち開発者は上（会社）から言われる以上、一部例外もありますが、原作を知っているいないに関係なく、開発に入ります。なぜなら、それが「仕事だから」です。会社の中にいる以上、好き嫌いを言っていては、仕事がなくなってしまいます。んで、「原作をたいして好きでない（知らない)」人が開発を進めると、疲れてきたときに作品に対する愛情が薄れて、「あと少しがんばれば、おもしろくなる」という要素をカットする方向に進み、結果「こんなの全然○○○じゃないよ」とユーザーに言われるゲームができてしまうのです。じゃあ好きな人だけチームに入れればいいのかというと、実はそうでもなく、個人の好みで意見が対立したりして、まとまらなくなるケースもあります。また逆に、「この演出はそうとう原作を好きな人がつくってるんだろうな」って思っても、開発者に話を聞くと、「うんにゃ。誰も原作を知らなかったよ」というケースもあります。原作者があまりにえらそうにするので、開発がうまくいかないタイトルもありますし、一概に「何が悪い」とは言い切れないのですが。知らずに買わされるユーザーと同じ様に、好きでもない人達につくられるゲームもまた、かわいそうな存在なのかも知れません。

でも、最近は本当に、キャラクターゲームでも良質なソフトが増えてきました。ここにきてやっと、メーカー側も自分の抱えるキャラクターを、「理解した」という感じなのでしょうね。

イラスト／おおのけい



PROFILE

最近危険度大幅アップの、神出鬼没のドット絵描き。コラムの仕事を続けていて、いつか誰かに殺されそうな自分に気づいたらしい。

ドットの忍道

ゲーム業界ウラのウラ

ATSUSHI HAYASHIDA

KAMAYAN　流通の鬼！かまやんが斬る

PS業界大人の話

イラスト／菅野博士

憧れのゲーム業界!?〜転職編〜

いやあ、先月は大変忙しい月でした。なんといっても春の展示会や発表会が次々と開催され、情報収集と挨拶まわりの為に飛び回る毎日でした。パソコンのサポートや、マルチメディア関連の本職の方も結構忙しいので、ちょっとしたパニック状態でした。特にA.O.U（アミューズメントマシン＝ゲームセンター用マシンの新作発表会）と、マックエキスポ（アップルコンピュータのマッキントッシュ関連の展示会）は開催日が重なっていたので、会場となる千葉県の幕張に泊まり込みとなる始末でした。

単に発表会に遊びに行くだけなら「おもしろかった」で済むのですが、ビジネスが絡むとそうはいきません。会場の周辺でメーカーさん独自の内覧会（関係者だけにそっと見せる発表会）があったり、閉会時間の後にミーティングがあったりと会場外でのイベントも多いのです。オフィシャルな行事の他にもイベントは起こります。一日中会場を歩き回って、疲れはててホテルに戻ってさあ、後は寝るだけだ」と思いながらロビーに入った途端、エレベーターから知り合いの業界関係者の一群が降りてきて、「なんだ、鎌田さん！飲みに行くよ！」と、そのまま深夜まで戻れなかったりとか…。みんなタフなんですよ。

コンシューマ・ゲーム（平たく言うとＴＶゲーム）関連では前述のA.O.Uと、C.S.G(コンシューマ・ソフトウェア・グループ）の新作発表会が大きなイベントでした。「えっ？A.O.Uって、業務用でしょう？」という方もいらっしゃるかも知れませんが、ゲームセンター用マシンのゲームは、ＴＶゲーム市場にとても大きな影響を与えます。まず、ご存じのように、参加しているソフトメーカーさんの顔ぶれがほとんど同じです。そして、業務用としてヒットした作品は、かなりの確率で家庭用に「移植」されます。ですから、この展示会をしっかりチェックしておけば、近い将来の家庭用ＴＶゲームソフトの傾向が把握できるのです。

しかし、春のイベントの本命はなんといってもC.S.Gの方です。この展示会の詳細については以前お話したことがありますので、今回は割愛しますね。まあ、家庭用ＴＶゲーム機（コンシューマーC）用にソフト（S）を作っている会社が、合同（グループ－G）で開催する展示会って事ですから……そのままですね。

この展示会の目的は、当然春から夏商戦にかけての新作ソフトの進行状況チェックなのですが、もう一つ各社営業担当の方との情報交換という重要な目的が存在します。ここで結構話題となるのが「人」の情報です。この業界、人の移動ってものすごく多いんですよ。そうです、今月の本題「転職」が多いんです。

まず、プログラマーさんやデザイナーさん等の技術系の方々。「A社であの大ヒットRPGを作ったプログラマーがB社に引き抜かれたそうだ」なんていう話は日常茶飯事です。なんといってもこの手の職業の方々は、クリエーターとしてのプライド等というような原因だけ（本人には、一番重要なんですが）でもさっさと会社をやめてしまいます。よく「○月に発売予定だった××というゲームが延期になったのは、プログラマーが逃げたせいだ」というような噂話がありますが、本当である確率は結構高いですね。現に「逃げだしたプログラマー」さんの知人が何人かいて、実際にビッグプロジェクトを止めた経験のある知人もいます。最近は「プロジェクト・チーム丸ごと移動」なんて話もよく聞きます。

営業担当の方も、つらくて会社をやめてはまた似たようなソフト会社に移って同じような苦労を…という話を以前書きましたが、それがはっきりと見られるのもC.S.G会場ならではです。毎回、会社名の名札が前回と変わっている人が５〜６人いるのです。当然、前にいた会社も出展しているので、なんか変な感じです。「A社の○○さん」だった人が、半年たったら斜め対面（トイメン）のB社のブースで前回と同じ調子で説明をしているんですから。相手の小売店さんや問屋さんはあまり変わりませんから、雰囲気は全く同じですしね。まあ、同じ分野の営業なら、こうして以前のお客さんとそのまま商売を続けられるからラクなのかも知れません。

ここまで読んでいて、「ああ、やはり現場で苦労しているレベルだと、転職も多いのかな」とお考えの皆さん。この業界はそんなに甘いものではありません。大手メーカーの幹部社員だって結構転職するのです。この半年位の間だけでも「大手ソフトハウスといえば誰でもこの会社を想像する」という位大きいソフトハウスの幹部社員が何人も転職しています。もちろん「ヘッドハンティング」のような転職もありますが、「知人と独立して仕事をしたいから」と、超大手メーカーの役員間近だった人があっさり退職して、アパートの一室で内職程度の仕事を始めた、なんていうケースもあります。

■それでも何だかんだ言いながら、みんなまた同じ業界で仕事をしているんですから、やっぱりゲームが大好きなんですね。まあ、外から見れば「まだまだ大きな可能性のある魅力的な業界だから他の業界に転職しないんだろう」と思われているようですが、不確定要素の多い昨今、この業界の先行きも決してバラ色ではありませんからね。好きじゃないとやっていけません。えっ？　私ですか？まあ、嫌いじゃありませんけど…。

PROFILE

㈱ヤマギワ、マルチメディア情報事業部情報メディア・サポート担当専門係長さん。業界のことなら何でも知ってる超〜事情通のお方。

COLUMNS OF DENGEKI

愛と希望の読者さまページ

PS プレイステーションの奴隷

負けません。絶対。特に汚いやり口には。そのためのパワーアップです。そのための次号。乞うご期待！

奴隷のど

ＰＳの奴隷はついついプレイステーションにお金を使ってしまう、またはゲーム全般にお金を使ってしまうイ・ケ・ズな貴方にお贈りする、一撃必勝な読者様ページです。このコーナーへの参加方法は超簡単。とりあえず、ハガキを買って、何か書いて（描いて）、あて先明記でポストに入れれば、はいＯＫ、それだけで、七色の奴隷生活が体験できてしまうのです。まあ、とりあえず書いて、描いてください。どんなハガキでもバカにしないからっ（笑・作ってる人間が超バカで超オタクですし）。楽しいよ。

★増刊号　電撃PlayStationG2は4/11発売・詳しくは65頁！

1年たったらもう大人！　次号PSの奴隷が変わる！

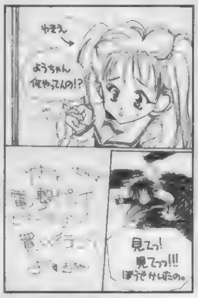
突然ですが！　次号から、当コーナー、PSの奴隷が変わります！「え〜今のパパ、いや、ままがいいよぉ」って意見もあるとは思いますが、大丈夫、ご安心下さい。実は基本的な所は変わらないし、大抵の企画も継続されます。内緒ですよ。貴方にだけお教えしておきます。まあ……そんなですが、でもなんとなく変わります。変わるんですったら！　ポイント制度も1回リセットなので、初めての人も安心。新学期だし、新しい友だちを奴隷に引きずり込んで、みんなで幸せになりましょう。ね？　お願いしますよぉ。

「ついに『鉄拳2』発売ですねぇ。店頭でデモ版をプレイしましたが、なんか、アーケード版との違いが全くわかりませんでした。それにアクセスが速すぎます。CDロムなのかなって最初疑ったくらい。PSってまだまだ進歩してるんですねぇ。もしも、もしもですよ？　『FFⅦ』もこれくらいのアクセスで戦闘に突入したりイベントが起こったりしたら……ウォー！　『FF』が発売されるってだけで熱いのに、そういう想像だけでも燃える！　燃えっぱなしだぜ！　ニクイよPS！」愛媛県　永田信二さん：

確かに燃えますね。スクウェアほどのメーカーが、現時点での最高のテクニックを使ってこないワケが無いですもんねぇ。あぁ確かにそうやって想像していくと止まらないです。あのグラフィックでほとんどストレス無しで、バンバンイベント、リアルな音楽、感動レッツゴー。早く冬になればいいのに（笑）。

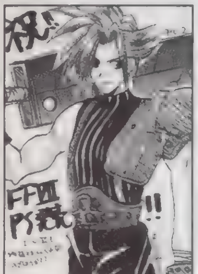
「DPSでライターがしたいです。特に、奴隷で文章が書ければ最高です。毎号最後の方のページに書いてある「ライター募集」に応募すれば良いんでしょうか？　その場合、分からないところがあるんですけど……ゲームの紹介文ってどんな文なんでしょう？」北海道　チョールさん：

ライターになりたい。しかも奴隷の……素晴らしい心がけだと思います(笑)。DPSは優秀なライターさんを随時募集しています。ここで、ライターになるための条件をチェックしてみましょう。①東京近郊在住：住まいはかなり大事です。家で文章を書くのがメインの仕事とはいえ、編集部に来ないと出来ない仕事が多いのがゲームライターの特徴です。電車で通えないと×ですねぇ。バイトじゃないから交通費でないんです。イタタです。②文章が書ける：紹介文とは「ゲームを知らない人が初めて読んでもわかる、そのゲームがどんなモノかがわかる、紹介文」ってことです。まあ、ある程度の専門単語は使ってもOKですけどね。これで基本的な文章力を判断します。③徹夜もOKな体：丈夫な体は大事です。2日連続徹夜もOKでないと。④ゲームが好き：この条件が最も大切。好きじゃないとできません。特に奴隷の場合、オタクと呼ばれるくらいに好きじゃないと、ライターはできません。……とまあ、そんな感じですかねぇ。好きならば、お薦めのお仕事です。新しいゲームが発売前にタダでプレイできる！　これはスゴイステキなことですよね（笑）。



▲長野県　楠本由貴恵さん：ようちゃんがステキすぎます。魔法使えそう。

▲愛知県　JLDさん：ノロイ……シャープな動きが戦慄モノです。



◀奈良県　ジョリ谷ヒンタさん：FF連続勝負の一作目です。ベルトごついですよね

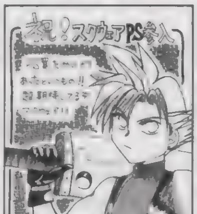
◀岐阜県　ズバットPSさん：2作目です。既にアダナ命名済み。早いです。

◀神奈川県　リットさん：3作目です。少年の大剣よりも痛そうです。

◀秋田県　市藤にたかさん：4作目。裏のグッ！　わかります。わかりますよともぉ！

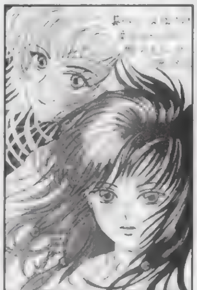
◀三重県　288さん：5作目です　関係ないけど碇ユイっていうのは……(笑)。

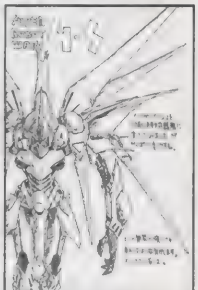
◀千葉県　小泉英夫さん：ぶった斬る！　そんな6作目です。

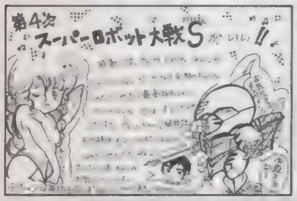


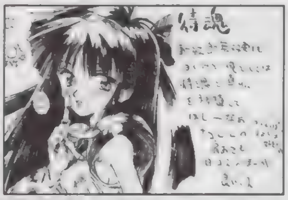
◀神奈川県　岡崎M子さん：クラウドくんです。期待しましょう！　7作目。

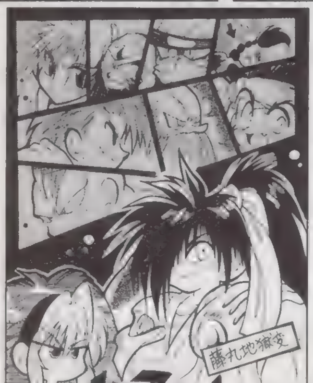
◀秋田県　まいまいさん：暗くて性格悪いと良いですねぇ。8作目。最後です(笑)。


▲静岡県　五十嵐冊丈さん：入院中は激しい運動、またはゲームは控えましょう。


▲大阪府　富永裕樹さん：カッコイイです。その不満はSFCの「魔装機神」で。

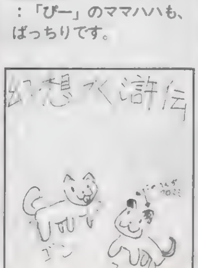



▲東京都　ヘルカオスさん：「ぴー」のママハハも、ばっちりです。



▲愛知県　たけだみゆきさん：現在20代後半の人にはこたえられません。震えます

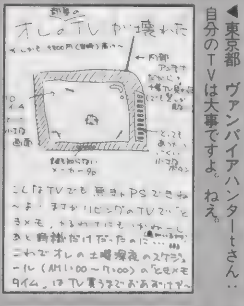
▶奈良県　からくり蘭丸さん：悲しい宿命の十勇士でしたから……。味方なら良かったのに。


▲岡山県　CYBER・チュッさん：「DPSど」ならっていうのが悔しいですが、カワイイのでいいです。

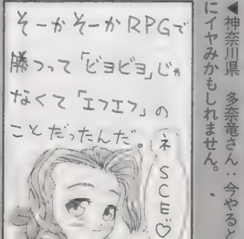
ロボコン0点な人

ただの近況報告なら欄外でやれ！　というクレームにもめげず、今回もウダウダ行かさせてもらいます。　（ほ）

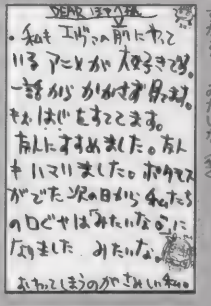
電撃PS編集部に関わるようになって以来、すっかり開き直ってヲタク道をばく進している今日この頃。いい歳こいてという話もあるが、4年後のセカンドインパクトでたぶん死ぬから、生きている内に堕ちるところまで堕ちなきゃね。というわけで、この道を目指す人が必ず一度は通る道であり、乗り越えなければならない壁である『セーラームーン』に初挑戦。この時期、この歳で初期のLD全巻をまとめ買いするのは、かなり抵抗があったけど。さて、その結果は、「昔からイメージしてたほど悪くはない」という感想。さて、これは無事通過儀式をクリアしたと見ていいのだろうか。でも、「R」以降は金だしてまで見たくない。



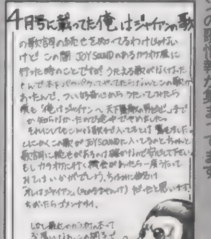
◀東京都　ヴァンパイアハンターtさん：自分のTVは大事ですよ。ねえ。



◀神奈川県　多奈竜さん：今やるとあまりにイヤみかもしれません。



◀埼玉県　刹那りんさん：え〜そうなんですかぁ？　みたいな(笑)。



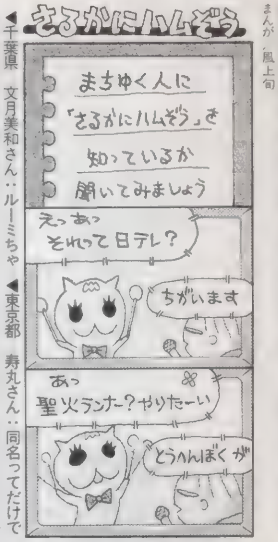
◀愛知県　碧奇魂さん：全国からジャイアンの歌情報が集まってます。

奴隷のど

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「移植化計画」「カラーイラストベリーグッド」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。オリジナルグッズの内容はとりあえず178ページでその真相が明かされてますです！

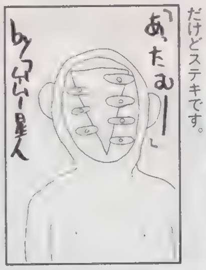
奴隷

まんが・風上旬

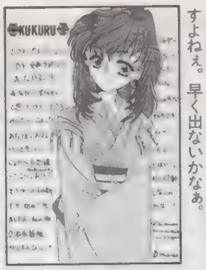


◀千葉県　文月美和さん：ルーミちゃんもいいですが、後ろにいるドーンもいい味出てます

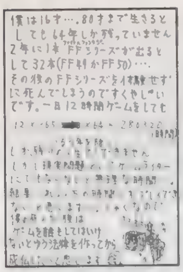
◀神奈川県　柴田絵里さん：惚れる。惚れぬく！これぞ「ときめき道」



◀広島県　苔紗美丸さん：そのまんまだけどステキです。



◀京都府　月子さん：「II」楽しみですよね。早く出ないかなぁ。



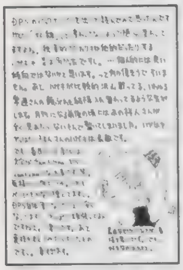
◀滋賀県　チェルシーガールさん：男らしくて素晴らしい夢です。GO!

◀東京都　寿丸さん：同名ってだけでもエトランゼなだけに、そんなモノかもしれません

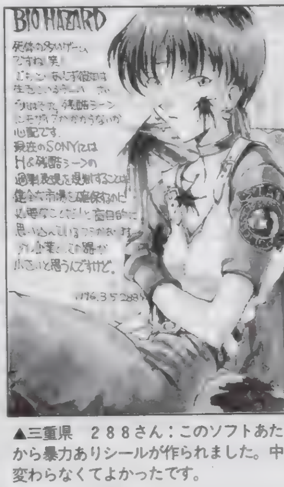
◀岩手県　伊藤勇太さん：ちょっとうれしいってのが大事ですもんね

◀大阪府　信乃さん：正しいです。これが青春なのですねっ！

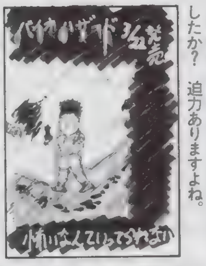
◀滋賀県　ごぢうりさん：チェリーさんの太い声はなかなか魅力的です。



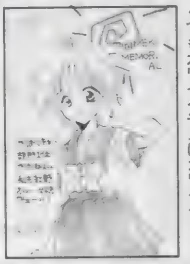
◀大阪府　富永裕樹さん：そうです。奴隷は変わり続けているのです。



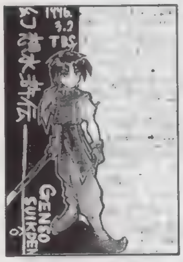
▲三重県　288さん：このソフトあたりから暴力ありシールが作られました。中身変わらなくてよかったです。



◀千葉県　まっしろくまさん：買いましたか？迫力ありますよね。



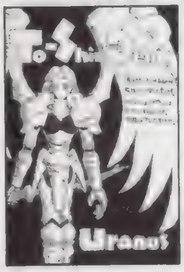
◀長野県　楠本由貴恵さん：レズでなくてもカワイイモノはカワイイ、と



◀神奈川県　有見翼さん：「幻想」良くできてますから

◀福島県　橘佳珠沙さん：破沙羅とか……キャラはいい味だしてますよね

◀東京都　高中夏生さん：よくあることとはいえあまりに大胆（笑）



◀大阪府　富永裕樹さん：もっとハデな攻撃が見たかったかもです。

「DPSどって色々な意見がガッとまとまっていいです。こんな意見の人もいるんだなぁと実感できます。特にゲームのことだからわかりやすいですよね。言いたいことを雑誌で言えるのがいいなぁ」神奈川県　ローセルさん：

DPSどは次号から変わります、が、自由に、そしてハチャメチャでパワフルなノリは、絶対に変わりません。というか変えないです。言いたいことを言いたいだけ言う。反論もあり。何でもありアリ、をモットーに、最強の読者ページを目指して進化し続けるのです！　きっと。ね？

▶三重県　石尾まなむさん：シロクロがカワイイです。ほしいなぁ。ファミリア。

▲東京都　祥人さん：うそです……の後が正直でステキなのです

ギャルとゲームとなみだとちくび♡

うぉ～ん中里さぁん！　ってなワケでまたも連絡ミスで欠席な中里さん。あせる担当。迫る締め切り。これからは印刷所が熱い！（ウソ・魔）

「男と女の違い。難しいですよね。Hに感じるところが全く違うから。男の中でもさらに違うわけだから……もう、大変。ピクッとくる所は千差万別。だから楽しいって気もしますけど」京都府　じょゆーさん：

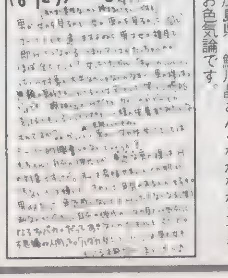
男の子はロボットを愛すけれども、女の子はキャラを愛する。これが長年、ロボットアニメオタクをやってきたオレの結論です。女の子で「リックディアスの曲線美にもうメロメロ」って人はあんまりいないですが、「シャアの横顔が良い」とか「ドモン～！」とか「ヒイロ&ゼクス」……なんていう人はものスゴク多い。なんでそうなるのかは良く分からないけど、そうなんだからしかたない。こういった違いが社会の歪みを創っていくワケですね！　ってそれだけじゃないけど。イロイロな趣味の人間がいて、それをこっそり発表する。それで出来てるのが奴隷だからなぁ。結局のところ楽しければ良かったりして（笑）。魅力を感じるならOK！　好きなモノは好きでいきましょ。

◀大阪府　鯨伏あいさん：着替えやすいっていうのはお初な意見ですね

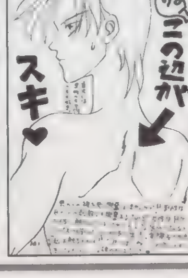
◀東京都　祥人さん：ハガキ裏の、戦うナースもなんかヨサゲ

◀神奈川県　多奈竜さん：触っちゃいけません　きっと　たぶん

◀滋賀県　ごぢうりさん：これはかなりあるかもしれません。



◀広島県　鮎川晶さん：なかなかステキなお色気論です



◀東京都　高中夏生さん：誰のかは秘密ってのいうのがいいです。OK.

カラオケGO

「とりあえず、その場の状況を良く考えて選曲するのが一番だと思われます。アニメ系でない人と歌う場合、確実にしらけちゃいますもんねぇ。浮くというか。ちなみに単純に歌って気持ちいいのは「宇宙刑事ギャバン」（笑）」東京都　なんだろうくん：

編集部内でも普通の部とオタクの部の２つに別れます。編集長は普通の部に所属しているので僕らがアニソンばかり歌っていると悲しそうな顔をします。１度いつの間にか部屋からいなくなってしまったこともあります。大事です。

「銀河烈風ブライガー等の銀河3連作はばっちりです」福岡県　永野みつめさん：

編集部にも歌い手がいます。コーラス入りです。

奴隷のど

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書でいっぺんに送りたいなんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラなのもちょっと……）のみＯＫ。まあ、管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに県名と名前を書いてね。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。そして、基本的にハガキ全面がコピーでの参加は認められません。決まりです。守ってね！　お願い！

★増刊号 電撃PlayStationG2は4/11発売・詳しくは65頁！

◀大阪府　国士無双さん：「翼」楽しみですね！「牙」はAVGだったから。

◀福井県　みっちぇさん：手術成功しましたか？　フニフニがカワイイです。

ハードの神様の犬

春です。春といえば番組改編の時期。この本が出る頃には、「～ピーチ」とか「エヴァ～」とか終わってるんだろうな。なのに、S－VHSデッキを買おうとしているオレって……ポンチ？　（犬）

……などという前振りをしておきながら、春からのエアチェックも怠りません。スポーツ、ドラマ、バラエティ、録ろうと思えばキリがありゃしない。理想としては、デッキが3台ぐらいあれば文句ないんだけど、2台でガマンってとこですか。

それにしても「セーラースターズ」のみんなは、一人除いて十番高校へ進学。レイちゃんだけTA女学院。かやの外なんだか、異彩を放って目立ってるんだか複雑な心境だなぁ。かといって、復活した4人のおかげで、周りでは「はるかさ～ん」と浮かれて頭に花が咲いてるロボットとか、ほたるちゃんとの再会に笑みが絶えない先生など、イッちゃってる人が多くて参っちゃうね！　も一これで、ポンキッキーズの"花子さん"を「ほたるちゃんだよ」と無茶言わなくていいね、かなめセンセ。あぁ～やれやれ、困ったモンだよ。え？　オレも？　こりゃ失敬。

失礼ついでに、自分の技術が生かされてるんだか利用されてるんだか複雑な話題（グチ）をひとつ。

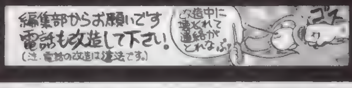
先日、悪友ライターのSがオレと会うや否や「ククク……、プロフィールプロ（ソニーのモニター）買っちゃったよ」とボソリ囁き、しかも画質のイコライジングとアンテナ線の工作までやらされてしまった。確かに、オレにとっちゃ朝メシ前なコトだけど、なんだか便利屋さんみたいでヤダなぁ。ま、それはイイとして、引っ越しついでにプロフィールプロをキャッシュでポン！　と買ってしまうSはヤッパリ金持ち。オレなんか、プロフィールプロが発売される前からAV雑誌を見て期待に胸躍らせ、発売と同時に血を吐く想いで21万円払って買ったんだぞ。そう、大作ソフトを買うまでのワクワク感そのもの。なのに――なのに、ライターSは涼しい顔してキャッシュでポン！　まいっちゃうよね。やってられないよネ。これじゃ、彼は日本人でオレはしゃく熱の地をさまよう激ヤセのノラ犬だよぉ。ここまで極端じゃなくても、オレが800円のイクラ丼を注文する感覚でモニター買っちゃうヤツですよ、Sは（涙）。でも、彼はオレの10倍働いてるから当然といえば当然なんですけどね（そうか？）。

――と語ってたら、ゲッ！　すんごく長い私事。こんなこと許されるのかなぁ。ハハ……許されないやね。とっとと、ハードの話題に転じましょうか。ネタはセガの新CGボード、アレです。

★セガのMODEL 3初お目見え

MODEL 1、2と世に送り出してきたセガの業務用CGボードMODELシリーズに最新の「3」が登場した。ソフトは「バーチャ3」がデモンストレーションとして動いていたんだけど、「美しい！」の一言に尽きる。艶やかな発色、フリッカ（テレビ独特のちらつき）のない強烈なディテールを放つ鮮明画像。これは、パソコンクラスのハイスキャンレートのおかげだ。解像度は640×480ドットと、家庭用テレビでも十分に表示可能なレベルだけど、倍速スキャンでノンインタレースを実現した画像は、フリッカが出ない、フリッカによる垂直解像度の低下を招かない（480ドット／ラインを完全に目視できる）、640×480ドットの画像を60分の1秒で随時更新ができる……など、家庭用テレビではマネのできない表示ができるってワケ。サターン版の「バーチャ2」の表示（テレビの走査線）が"チラつく"と感じた人もけっこういると思うんだけど、アレってインタレースというテレビ独特の走査をしているせいで、ああでもしないと垂直解像度を倍化（480ドット）表示できないのだ。間違っても、サターンの性能が悪いんじゃないから、勘違いしちゃダメよ。ちなみに、PSもインタレースの高解像度表示はできるんだけど、ビデオRAMが小さいからテクスチャデータを置いておくのに精一杯だったりする。320×240～640×240ドットあたりが使いやすいってコトです。縦480ドットの高解像度は……キツイなぁ。ビデオRAMの大きさという点では、サターンはうらやましい。せめて、PSもシステム11（PSをベーシックにメイン＆ビデオRAMともに2倍搭載した業務用ボード）くらいのメモリがあればなぁ。

……で、話題をMODEL 3に戻すと、100万ポリゴン／秒の高速な描画、インターポレートテクスチャ、アンチエイリアシング、Zバッファをはじめとするポリゴン画特有のアラを目立たなくするための機能など、CGボードが持つ機能は一通り押さえている。100万円近くもするボードだから、昨今の設計技術を考えれば、これらの機能や能力は妥当かな？とは思うんだけど、それよりも本当に驚かされたのは、ハードウエアの能力を最大限に見せつける"表現技法"に優れていることだ。ホントにスゴイよ。梅小路葵の振り袖が滑らかに舞うシーンや、ターミネーター2の"T-1000"張りの質感を再現したデュラルなど、素人が見たってスペックを強く納得させるようなインパクトがある。でも、まだ基板はプロトタイプ、ソフトもとりあえず"動いている"というレベルなので、真の映像美を発揮するのはこれからだろうか。現に、輪郭やシェーディングの境目でポリゴンの"カド"や"光の途切れと歪み"が見えた。少なくともオレの目には。ソフト・ハードともに100%完成すれば、思わず唾を呑むようなリアルさと美しい映像にウットリさせられるのか？楽しみやね。



読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。次回のこのコーナーの締め切りは4／8消印有効。締め切りは超キツメですな。同時にイメージイラストも大募集中なのだぁ！　ってこれもなんか古い。

●前回のあらすじ：低レベル魔法使いボク＝ラムダスは、魔法の成功しにくいキュウブリクの森で、突然現れたローディンと名乗る女の子に頼み事をされる。この森は魔力に応じて魔物を襲いかからせる、しかも潜在能力にも感応するらしいのだ。彼女のセリフによればボクはそれなりに将来有望らしい……。「未来の偉大なる魔法使いにこの森の奥にあるロートバランの塔までつれていって欲しいの」

まずはこの森の封印に対抗できる魔力を手に入れるためと、森の中心の巨木の根本で瞑想させられるボク。しばらく経った後、何かがボクの意識に近づいてきた！

「な、なんだ？」

瞑想を続けていたボクは意識の奥底に近づいてくる何かを感じていた。じわじわと迫りくる何か……。

「……怖がらないで。それが貴方の本当の力のほんの一端よ。受け入れて。そして使いこなすの」

どこからかローディンの声が響いてきた。……本当の力？　意識による進入はどうしても防御できないから、とてつもなく怖い。そのうち、じわじわ、何かが体に広がってきた。

「少しずつ、少しずつ使いこなすの。慌てなくていいからね」

融けていく。自分の容量が増えていくようなその感覚は気分の悪いものじゃなかった。……起きたときにはすでにあたりは暗くなっていた。

「あ、気が付いた？　良かった。あそこでパニック起こしたりすると精神崩壊したりするからちょっと心配だったんだ」

……なんだかとても騙されているような気がする

：神奈川県　ヨコダマさん

▲東京都　祥人さん：今後どーなっていくのでしょ？

奴隷の王大決定!

な、なんと奴隷の王は同点2名！　仲良く2人ともおめでとうなのです！　ウッキョー！　すごーいなのです！　そして、賞品の説明です。

★奴隷手帳：25P以上獲得者に贈呈・獲得ポイント数を明記。シリアルナンバー入り。岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き。今回のランキング優秀者氏名も収録されます。

★奴隷テレカ：40P獲得ごとに1枚贈呈。つまり、王は200P獲得のため5枚となります。

★奴隷シール：5P獲得ごとに1枚贈呈。シールはNo.1～No.32までの全32種類。ランダムで贈呈されます。もしも全種類集めて編集部に送り返すと……スペシャルテレカを大贈呈！

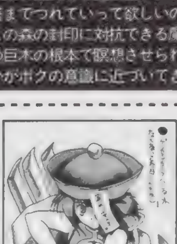
しかもなんと！　これ以外にも賞品がっ！

175P以上……ソフト約　3本分の商品券＋α

100P以上……ソフト約　1本分の商品券

65P以上……ソフト約0.5本分の商品券

と、まあ、こんな感じになっております。そして大事なのは右ページにある住所不明者の方々！　至急住所をお教え下さい（締め切り4／30）！　もしかしたら旧PNの場合もあるので、判明するまでシリアルナンバーとかが打てなくて、賞品が発送できません！　よろしくね！



◀岩手県　伊藤勇太さん：おめでとうございます！　トップです！

◀東京都　祥人さん：これまたおめでとうございます！　トップです！

●成績優秀者順位発表！

★200：伊藤勇太、祥人、★160：龍王院弘SP、柴田絵里、★155：ささきりょう、★150：りるひな、★145：スギモトエサシノフ、★130：島津弥七、多奈竜、★125：288、DDT、★115：雨水、★100：菊弥弦、一郎アキラ、市藤にたか、吉永永吉、てるリン、施門潮、★95：ズバットPS、★90：ポチ、山内みりゃ、近江せにょ、TERA、★85：ごちうり、★80：鉄脚、国士無双、★75：ジョリ谷ピンタ、気分爽快、マッチョ皆川、★70：いんさいどまいはーと、大彦砦、ぐみ、文月美和、HAL1000、ROホーミング、★65：中里仁里、ちゃたろう、★60：月子、真嶋勲、市村道一、小泉英夫、無伏あい、サモキン、★55：まみこ、神籬蒼、HEXA、さらめんミハル、Ke太郎、れいひい、★50：咲羅、緒方将、MISE、さくらもち餅子、高中夏生、葛生千夏、有見翼、★45：苦紗美丸、剣之介、幻夕貴、炎のサスカッチ、佐伯真雪、セニョール坊田、なたねからす、寿太郎、雲丹の平造、畤定龍也、茄於、★40：叫ぶ竜神、大宮ゆう、貴沙羅ゆう、たかたか、闘神転生、青色Tシャツ、たまる、おさP、一寸、たっぷ、リット、★35：めけ2、くま子、竹崎冬至、みっちぇ、施門あまね、ピッキー、ナリ太郎、橘佳味沙、風騎せりす、なつかわ颯、M－MASTER－ZX、ばん子、21面そう…、えふタン、ぴーちょ、ダマで三色、げんき、丸太屋業平、まどのゆき彦、岡崎M子、稲村かほる、寿丸、★30：May－be、HIROKI、はにわ大帝、南なみ、ぽん太吉丸、かむら唯人、鮎川晶、韋駄天PS、つくば山、トペ！　イサミ、GRU、マンダムZ、あいすくりいむ、★25：マリー石岡、高丸じえ、およたま、金剛三昧、相原一葉、だあっ！、久保静士郎、葉月明夜、五十嵐冊文、YMCA会館、メタルぷよ、すこぶる元気、貞雅、西藤芳竹、みさわひろし、TAI、イマッチガイア、あかざる、350円、勝木☆介、矢渡、初雪泉、比土、念力デミ子、富永裕樹、大地みか、原みちよ、木村吉伸

●住所不明者：封書などで応募の場合、ハガキ裏に県名とPNしかなかった場合など：

★35：めけ2、★25：久保静士郎、マリー石岡、矢渡、★15：石屋まなむ、龍峰竜、森斗紫狼、★10：有村茗、青井恵子、そーへー、吹雪愛、★5：のりしろ山野うずめ、南雲奇の助、永瀬秀忠、ノーベル、山辺正勝、凪、仲田泰明、COU、★5：シーチキンL、オオニタ、超人D、チョッキョーマスター、仲津元比良、山野ユリ、ちょー、きょうた老舗、まいなーシード、北○道仮面、ちゃりっと、櫻井こうの、紫雲英、緒方淳寿、2D0、SONY、つー、部下A、桜真槙、翔、侑輝くりん、スラムダンクを愛する者より、野沢たかな、火災工事、どぜヴ、隣堂弥影、らどう、鬼瓦ごん子、土方歳三、MSXリターン、T－AX、奥手民夫、湘南シビック、KUBO、下町ライダー、クラウザーしおり、セガザル、Y下M美、イチ・ディバイド、おKeう、弥生トラ丸、いちにの、小林輪、柏田秀紀、四菱ゆに、石原由美子、ケツケツ星人、猫型ロボット1375号、Dr．DEATH、高橋、歩き巫女ブラック、ウォーウォー、S．HAOH、まなせ高也、本当にわかる最後の世代：これらのPNをご使用になった方は至急編集部まで住所をお知らせ下さい！

奴隷のど

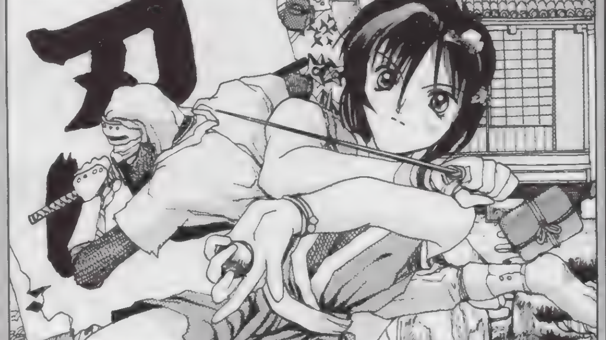
最近のゲーム業界の大きな1つのうねりがあります。ソフトハウスの淘汰が進んでいるということです。でも、それは表だった買収や合併という形ではなく優秀な人材を集めるという形を取ってます。看板ソフトを作った人材がどんどん待遇のいい方に動いてしまってるという次第ですな。人は城というし、大事にしなかった結果ですか……？しかし、人材の集中が進むのも善し悪しですねぇ。もしも集めた人材を型にはめてソフトを作らせちゃったら、何のために才能を買ったのか分かりませんし…ねぇ。（ち）

★奴隷に迫る最大の危機！　次号本誌も見逃せないのだ！

参加冒険者大募集

Nights of Knights

超お手軽な読者参加RPGが電撃PSでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」とでも呼んで下さい。来月奴隷が変わっても続くからよろしくね。　（鷹）



いつになったら「ヴァンパイア」出るのなかなぁ？　近所のゲームソフト屋にはもう、パッケージ飾ってあるんだけど、その辺どうなってるの？　っていくら聞いてもハッキリとした答えが返ってこないのよねぇ……なんて悲しそうにカウンターで溜息をついてみても、出てくる答えはいつも同じ。赤いGB買って「ポケモン」の赤カセット買って、それが幸せな午後3時ってくらい、やばいモノはありやせんぜ。ダンナ。だからといっちゃなんですが、カンタンな読者参加型ハガキRPGはいかがでしょう？　送ってもらったキャラをばばーんとコンピュータに打ち込んで、戦わせるだけのRPG！　って説明してると中身なさげだけど、下に書いてある規定を読んで、ハガキを書けば、もう完成。ポストにGOです。誌面に載るかもしれません。文字のみの設定でも載せます。絵も載せます。いかにうまくキャラクターを作り出すかが問題なんです。でも勝負は突き詰めるとじゃんけんのようなものなので、貴方自身の運も関係しちゃってますけど。優勝した人は大枚15ポイント！　たぶん何度も取れるもんじゃないけど、なんだかうれしいこのコーナーにあなたも即参加だ！　キャラを作るのは、やはし楽しいでしょ？

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全部数を足して25に なるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業	①、② または A～S

開いた場所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　ドシドシ応募して下さいませ。あ、でもハガキが掲載されるには何か設定とかは書いてくれないダメかな？　MVPは無条件に載るけど、他はなんか力がこもっているヤツをどうしても選びがちです。ダメ？

さて今回募集するクエスト8は大陸南西部、銀の草原での戦争イベントです。相対する国は3つ。①王政のランカスタル、②共和制のダカナン、③邪教のシュラトス、この番号を数値とは別にハガキに記入して下さい。遮蔽物のない草原での戦いのため、どんな職業でも条件はそれなりに平等ですが、忍者などのこそこそと行動するのが得意な職業は若干ツライかもしれません。まあでも数値の振り分けさえうまくすれば、室内での戦闘なんかよりもはるかに様々な補正は少ないです。好きな職業でガーンといって下さい。

締め切りは次号（6月号）発売日の4月30日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるから、あて先は「DPSど8」だけで大丈夫。締め切りの関係上、次の号では発表が間に合わないから（また募集はするけど。次の号では4月号募集分を発表)、今回の募集分は次の次の号、7月号発表となります。なんか気の長い話の上にわかりにくいですが許してね。参加まってま～す。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★

6月号　4月30日　発売号（4月号発表＋8月号分募集）
7月号　5月30日　発売号（5月号発表＋9月号分募集）

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしておくれ。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベルの呪文を唱えることが可能。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ない。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。+つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

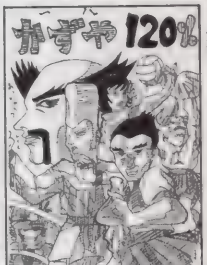
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。注意。

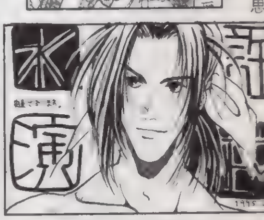
3月号の発表は次のページ

◀岐阜県　KUKUMAさん：「ストII」デラックスパック出ないですかねぇ。

◀京都府　月子さん：かわいすぎるソフィア。やはりこのバディでこの服は犯罪です。



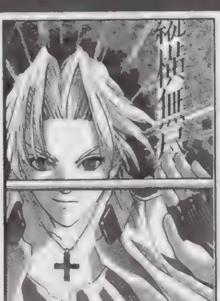
◀神奈川県　多奈竜さん：欲しい……と思う人がけっこういるハズ。


▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：PS版いいデキです。バランスもグッドだし。速いし。

▲東京都　ピエロの魂さん：いやーんすぎです。

▲長崎県　綾AYAさん：アスカちゃんですか。深いです。

▲福島県　ゼーレ601さん：近日公開大決定です！

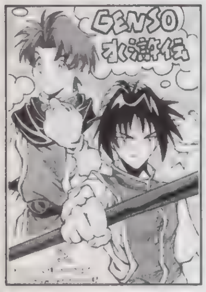

▲京都府　堀川恵さん：足技の魔術師ですから。

▲高知県　葛生千夏さん：当然PN変更可能です。

奴隷のどい

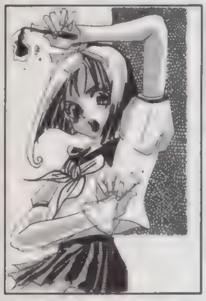
ついにPSでも「女神転生」シリーズが発売されます。思わず制作発表会に連れて行ってもらいました。開発中でしたが、『サマナー』以上のデキではないかと思います。クォータービューの戦闘シーンはしゃべるし、動きも細かい。システムも今までのシリーズと違い、今までとは違ったまったく新しい「女神」が楽しめそう。はっきり言って個人的には「FFVII」よか期待しています。早く9月にならないかな。くわしくは26頁からの特集ページを読んでね。　（う）

★増刊号 電撃PlayStationG2は4/11発売・詳しくは65頁！



◀大阪府 柏田秀紀さん：もっとシナリオを楽しみたかった気もします。

◀広島県 DDTさん：不敵なガイアさん。パパ（笑）。子供も参戦中。



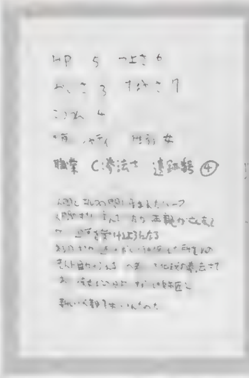
◀大阪府 スギモトエサシノフさん：化学部が主役の格闘って珍しいですよね。

▲神奈川県 矢渡さん：あ～もう、こういうふとした表情（見上げたりした）がいいんですよねぇ。

Nights of Knightsクエストナンバー6発表

クエストナンバー6・ロートグラムの遺跡探索：今回のクエストは大陸南部のジャングルでの遺跡探索。④、⑥、⑧の遺跡に大物「星見の杖」が隠されていた（ランダムで決定）のですが、見事MVPに輝いたのはキャラが探索したのは④の遺跡。逆に⑩で自分で探すとした人はかなり苦戦したみたいでした。今回はこううんも関係したりしたから……。数値の振り分けがいつも以上にムズかったみたいですねぇ。まあ、でもMVPは出たから、成せば成るなのでした！

MPV



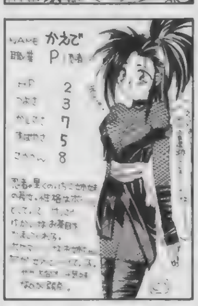
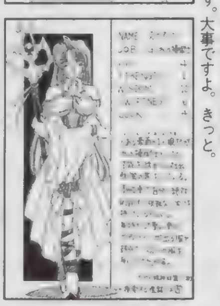
◀神奈川県 RETさん：久々、文字だけのキャラ。こういう参加も全然OKなのです。設定が絶妙。狭い遺跡に素早く軽武装で動きやすい拳法士を選んだのが正解だったみたいです。キャラのバックグラウンドもなかなかOKですよ。この後どうなるのかワクワクするようなキャラが作れたら、それだけでいい気持ちになれますモンね。いや、確かに勝てばなおさら、言うことないですけど。

◀千葉県 小泉英夫さん：お姉さんの名前発表は来月です。子供化もいいですね。

◀北海道 TOMYさん：この姿でジャイアンですか……（笑）。

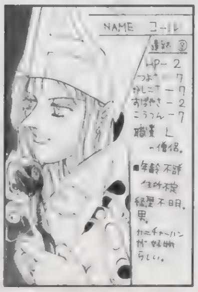
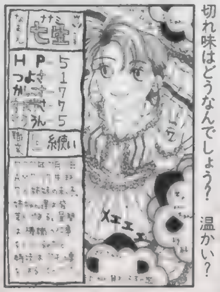
◀秋田県 くま子さん：こういう子が超アブナイ。フムっていうセリフもステキです。

◀福島県 橘佳珠沙さん：まさにデンジャラス。言葉通り、獣を飼う男。

◀高知県 海松屋いさぎさん：サービス大事ですよ。きっと。

◀滋賀県 ごちうりさん：忍者といえば、ハイレグ。え？ ちがいますか？

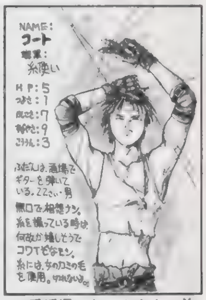



◀青森県 おさPさん：ウール100%の糸は切れ味はどうなんでしょう？ 温かい？

◀宮城県 一郎アキラさん：ワニの杖が超かっこいいですねぇ。魔力＋されそう。

▲福岡県 風騎せりすさん：濃い緑茶に薄いおせんべい。いいですよね。

▲秋田県 市藤にたかさん：くのいちシリーズはオバカでいいですよね。



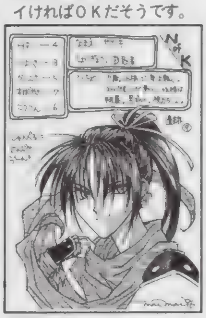
▲愛媛県 たっぷさん：前回のは単純なミスでした。机が一緒なんで……つい。

▲長野県 四菱ゆにさん：弱点がくまさんリュックっていうのがイカしてます。

▲愛知県 碧奇魂さん：甘やかされて育っても、カワイければOKだそうです。

▲神奈川県 ちゃたろうさん：静かに……は難しそうですねぇ。

▲愛知県 大博士さん：やる気のない顔と愛犬のかたがステキです。

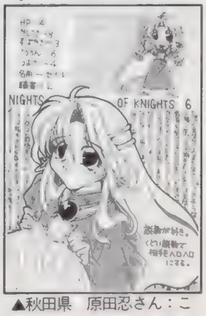


▲秋田県 まいまいさん：ジャングルに忍者。似合いませんか？ ダメ？

▲山形県 緒方将さん：目立つ忍びは忍者でないような……でもOKです。

▲埼玉県 TERAさん：思わずナオキさんを応援したくなりました。

▲東京都 祥人さん：僧侶は使い方が難しい職業のトップだったりします。



▲秋田県 原田忍さん：このお説教を書くのは大変だったことでしょう。

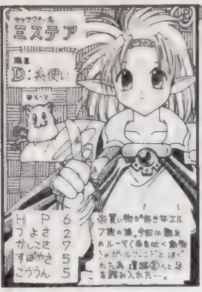
奴隷のど

最近、会社で「ハンター」をするためだけに（う）と折半でサターンを買っちゃいました。大人っていいよねぇ、ああ楽しいなぁっとくりゃ～しくしく（サターン値下げの報に涙する音）。まいっか楽しいから、ガックリ。よし、この勢いで『デアラング』のためにFXでも買おうかなぁ。壱万円で買えないかなぁ。てなわけではみだし電撃SSだぁ～！ 4月1日付で某大作S〇PGの移植が発表されます。ここに書きたいけど怒られたくないから電撃王の記事を見てね「ラングIII」もあるし、期待しましょ。（ち）

★増刊号 電撃PlayStationG2は4/11発売・詳しくは65頁！

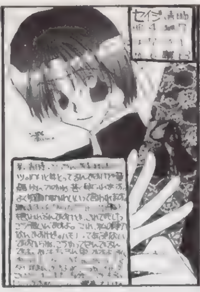
ささささて今回も、右上の4コマスペースになんと一挙2作品が掲載されてます！ 次号でバーンと新装開店だ！（風）

▲一見「お笑い4コマ」のリードですが気のせいです。内緒。秘密。



▲千葉県 秘色さん：ルーマって何？ なになに？ かわいいです。

▲神奈川県 近江せにょさん：大爆発って……V－MAXみたいな？

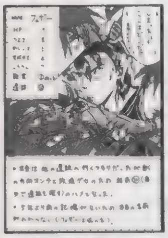


▲高知県 葛生千夏さん：ほしいって言われても(笑)。世の中難しいです。

▲富山県 芹沢湊さん：いいですね、召使いの変わりに人形。スゴーイ。

▲広島県 神凪琥匡さん：主役は無口なのですね。ソレも良し。

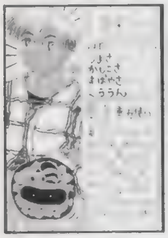
▲愛知県 中重仁里さん：筋少は声やられるから要注意です。



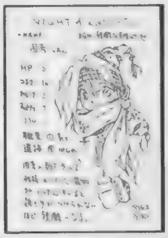
◀京都府 獣道狂屈さん：根は明るくて良いキメラくんですか。

◀大阪府 桜島初號さん：傷が…どこかプリティ(笑)。

◀東京都 滝本一樹さん：同じ所をグルグル回る系ですね？



◀青森県 おさPさん：タヌキ男……初耳な獣人ですねえ。



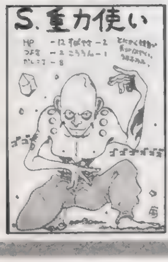
◀大阪府 四季さん：BGMにピッタリ！ 良い頃合です。

◀山形県 沖田理都さん：ソウジは病弱ですから。ゴホ。

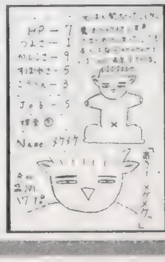
◀北海道 AMAさん：28人とはこれまた剛毅ですねえ。

◀秋田県 社長汁さん：まあ、だから強いのかもしれません。

◀東京都 蘭弥弦さん：紙、いや神のみぞしるなキャラです。



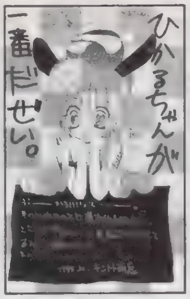
◀大阪府 初代かどやんさん：とりあえず一回は説明読んで下さい。



◀石川県 めけ2さん：今が盛りなんのでしょう？

◀三重県 ゆうき良さん：シビアなのですね。作られた戦士？

◀高知県 海松屋いさぎさん：スパって切れていいそうな構図。かっこいいです。



◀広島県 キントト萌葱さん：耳付きに弱いんですね。体育館マットとか（バキ）！

「前回の受験生ではないですが、私、仕事に飽きてます。しょうがありません。やる気も起きません。なんだかだんだん好きだったゲームまでやる気が薄れてきて、何もかもが希薄になっていきます。どうしましょうか？」千葉県 ノートヅラさん：

……何もかもが虚しくなってしまうのは、きっと世の中のせいじゃありません。探しましょう。楽しいことを。決して焦らず、必死にならず、楽しいことを探しましょう。あるはずです。ワクワクする事が。絶対。見つけてほしいです。

「決算で努力賞は出るの？」東京都 ぷーさん：

努力賞はないですけど……詳しくは178 頁を見て下さい。イカスシールはもらえる人が多いはずです。

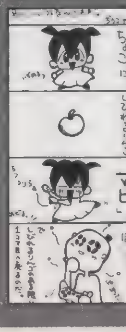
お笑い4コマ道場

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしスッゲー作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が光輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿量と同額の商品券もプレゼント！ とにかくネタを思いついたら描いて送って下さい。どんなにスゴクても送ってくれなきゃわからないから。

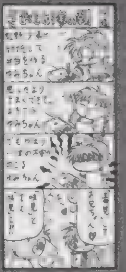
天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm

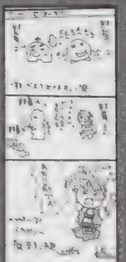
◀北海道 半熟英雄さん：人間爆弾とはこういうこと？ キビシイー！ [illegible]

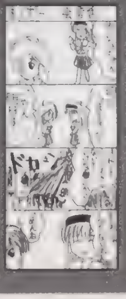
◀京都府 前田京郎さん：そ、そんなバカなぁ。



◀栃木県 [illegible]

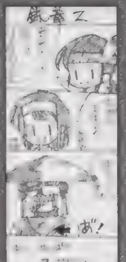






◀神奈川県 雲丹の平造さん：[illegible]

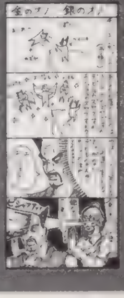
[illegible] かさりげなくて良いです。



[illegible]：なぜ？ [illegible] くん？ しかも横山キャラ。

◀山形県 みるくー号さん：しかし変な [illegible]

◀福岡県 FEDさん：[illegible]、貴方のモノではありません。



[illegible] んさいとまいはーとさん：貴方だけじゃないはずです [illegible]

◀岡山県 吉水水吉さん：正直に答えられませんよね（トホホ）。

奴隷のどゞ

「ストZERO2」が発売されましたな。新キャラのさくらの色は4色あり（パンチで決定…セーラームーン色もしくは、美奈子制服色、キック…ジュピター（まこちゃん）色、パンチ2つ同時押し…マーズ色、キック2つ同時押し…ウラヌス色）、私は当然キックで選択する色でプレイしています。キャラ的にはあまり強くないですが、がんばってます。街で会ってもいじめないでね。さくらもそうですが、春麗とローズのパンチ2つ同時押し色は私のです。私にことわりなく使用することを禁じます（う）ウソ。

★なにっ！　あ、あれはっ！　次号SPの奴隷に何かが！

他機種のことも話したい！

会社用にとSSをもう１台買ってしまいました。たぶん生涯で一番のムダ使いです（ウソ）。　（う）

再び新世代機の価格が下がりました。たぶんN64対策なんだろうなぁ……と思います。まぁここまで下がれば、今まで迷っていた人も決心できるんじゃないかな？　私は会社用（じつは半分は（ち）が出費）に2台目のSSを買ったばかりなので、ちょっとさみしいです。古い話ですが、今年のAOUショー。期待作も多く、なかなか好評だったみたいです。そこに出展されていた「ストリートファイターZERO2」が早くもPS&SSに移植が決定しました。前作の完成度を見る限り、デキのほうはかなり期待してもいいんじゃないでしょうか。他の出展作もおいおい発表されるでしょう。ただ、「バーチャ3」はムズイんじゃないかな。セガの人もまず不可能って言ってたし…。

SS　18禁ソフトの発売が決定。なんだかFXが元気ない今、PCエンジンユーザーをそのまま取り込んじゃおうって感じですね。で「KOF '95」はスゴイデキです。読み込みも早いし。NEO・GEO版を持っている私でも「ちょっと欲しいかも」と思っています。安くなったら買おうかな……。もうすぐ「スーチーパイII」が出ます。前作でハマった人は絶対買いましょう。私も絶対買います。７月には「ラングIII」も。楽しみっス。

パソコン　なんだか最近私のパソコンは、18禁ゲー＆（エヴァの）アスカ専用マシーンになっています。で、最近プレイした中では「殻の中の小鳥」というゲームがいいです(もちろん18禁だよ)。育てゲーとカードゲームの要素がいっぺんに楽しめます。そういえば去年の夏から発売が伸び伸びになっている「偽典・女神転生」が４月に発売されるみたいです。今度はちゃんと発売されるといいなぁ。絶対買うっスよヘイって感じ。

その他　久しぶりにＮＥＯ・ＧＥＯの話でもしましょうか。４月26日に「龍虎の拳　外伝」のカートリッジ版が発売されます。価格は￥32,000（税別）です。ショーには出展されませんでしたが、期待の格闘ゲーム「神凰拳」は５月にカートリッジ版が発売予定です(価格は未定)。ＣＤ版は２作とも６月発売予定（価格未定）です。ＰＳ版の「ＫＯＦ'95」と「サムライ斬紅郎」は５月に発売される予定。期待して待ちましょう。

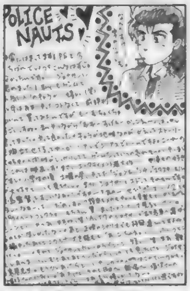
SFC　今年最初の豊作時期、３月を過ぎました。キャラゲーながら「セーラームーン」と「ガンダムＷ」のデキの良さにはビックリ。とくに「Ｗ」のほうは、辛口格闘ゲーマーでも満足のいく完成度ではないでしょうか。私も「オレのデスサイズが光ってから唸る」って感じでハマってます。この後も４月に「グルグル２」、５月に「ファイアーエムブレム」、７月に「女神さま」とまだまだ見逃せないタイトルが控えています。

◀静岡県　西藤芳竹さん：ここら辺にっていうのが怪しすぎます。

◀神奈川県　多奈竜也さん：冷や汗バリバリですよね。怖いです。

◀熊本県　島津弥七さん：トレイシーと言えばローズ。これは当然の法則らしいです。

◀千葉県　ダマで三色さん：ギシギシしてるポリタンはかなりイヤカムー。



▲広島県　鮎川晶さん：愛にあふれるハガキ例、みたいな良い作品です。

▲東京都　やまとさん：絶対「源平」はありそうですよねぇ。いや、あって！

ゲームソフト激論座談会

読者様と意見で斬る！　それまたっゲームソフト激論座談会らしいっ！

「こうなってくると、PSもSSもN64もゴチャゴチャですねえ。１強と言われていたN64も同レベル。どこが勝つかなんて全然分からない。どうしましょう(笑)。出来れば２つくらいの陣営が張り合いながらレベルアップしていくっていうのがベストだと思うんですけど……そううまくいくといいなあ」茨城県　ノリオカさん：

魔：チワーッス。本当、今回のスクウェア参入で業界ゴチャゴチャでーす。先が見えません。どうしましょうか？

ほ：どこが勝とうと関係ないと思うが。いいゲームさえ出ればいい。

う：ついに某変身美少女アニメのＬＤに着手したヤツは偉そうなこと言っちゃダメ。

ほ：あんたは元々持ってるやん！

う：だから偉そうなことは言ってナイもん。

ち：ＰＳ陣営の一員として、ＰＳが頑張ってくれるのは大いに結構！　ただ、確かにライバルは必要かもね。

魔：じゃないとソニーが妙にイバリだしたりして。

ほ：ありえますな。勘違いして。

ち：そうならないためにもセガにガンバってほしいもんだ。

う：なぜセガ？

ち：個人的に任天堂キライだから。

「この激論座談会で論じられていることはムダなのではないか？　担当ライター諸氏は何をしているのか？　プロならその意見を大きく拡大しようと、なぜ努力しない？　ふざけるな！」東京都　磯貝信二さん：

魔：本名でふざけるなですか……いや、オレら自分の言ってることは、少なくとも実行しようと努力してるんだけど……存在がちっぽけであんまりおおやけにならないんだよな。ソニーの人と会って話すときとか、ちゃんと「こういう意見があるんだけど」っていうのは伝えてるし。でも、組織的に業界的に大きな市場だから、オレが何を言ってもスグには何も変わらないっていう。そりゃ読者様にはわかりにくいだろうし。

ち：まあ、いいんじゃないかなぁ？　個人が地道に続けてれば。いつか変わるかもしれないし。

う：今回、「バイオハザード」が暴力シーンありで発売されるのはそういう小さな意見が集まって実現したことかもしれない。

魔：ここで書いてることはウソじゃないし、プロ（お金を稼がなきゃならないという重りを背負った上で）として努力をしてないつもりでもない。それでも不快に思うならしょうがないかもしれません。

「ゲームの話や、アニメの話をしていると時間を忘れます。でもそろそろ年齢的にマズイんじゃないかとか友だちに言われて…先輩としてのライターさんたちに質問です。マズイと思ったことないですか？　真剣です」福島県　かわはださん：

一同：ありません。

魔：でもひとりになるとこっそり、考えたりもするけど……答えでないし。

ほ：でませんな。

ち：まともな職業ってヤツはいくらでもあるのに、あえてこういう職業を選んでいるのは、ひとえにそういう話をしていても怒られないからという（笑）。

う：格好悪くなったら「仕事だから」で片づける。

魔：部屋にこもってゲームしているときなんかは読者様と同じ「ただのゲーム好き」だから。

「ハードの値下げ合戦、スゴイですね。SSが２万円になったと思ったら、PSは格闘パックで２万５千円。この調子でソフトも￥3,800とかになるといいなぁ。￥2,800でもOKよん」山口県　るーとオーさん：

ち：ソフトの低価格化は最も大きな問題だよなぁ。

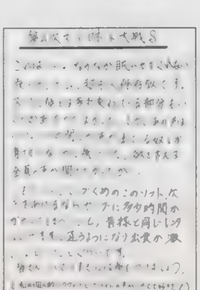
魔：光○みたいに頑ななメーカーがあるからねぇ。ハードによって利益率違うんだから、もっと大胆に差を付けたらいいのに。

ほ：オレは○栄モノは買わないから良し。

う：ＰＳがガンガン普及してキャパシティも大きくなって、ソフトの値段もドーンと下がる。それがメーカーにとっても読者様＝ユーザーにとってもプラスになる値下げでしょ。

ち：ムリすると、先が短くなりますからな。

魔：ＰＳ売れるようにみんなで頑張りましょ。



▲山口県　アイルトンＪｒさん：レンタルビデオ屋さんのお世話なり、決定です。

▲北海道　霧希愁也さん：確かに「２」が欲しいです。早くでないかなぁ。

次回予告

そして次回！ DPSどに何かが起こる(ハズ)!

(起こらなかった場合は校庭20周)

当然、これまであった企画もバンバン募集中ですが、新企画も続々発動なのです

新企画・壱・突撃ラッキー4
：貴方の好きな4桁の数字を宛先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とピタリ合ったハガキは無条件で掲載!

新企画・弐・ライター育成組合
：ゲームライターになりたい貴方にお送りする愛と炎の新コーナー。とりあえずライター[illegible]は質問等明記の上ハガキ下さい。

奴隷のど

今、編集部で熱いのはＳＳの「ヴァンパイアハンター」とＧＢの「ポケットモンスター」。特に「ポケモン」は燃えるモノがあります。せこいコレクター魂に火をつける！　そんなチープな感じがたまりません。切手収集みたい（笑）。ＰＳは……「鉄拳２」が発売で熱い以外は、「第４次Ｓ」がいまだに稼働中。さすが名作。ってよりもまだ、終わってないだけだったりして。ウィンドウズの「エヴァ」壁紙なんかは当たり前のところだからなぁここ。ダメですね。

★増刊号 電撃PlayStationG2は4/11発売・詳しくは65頁！

鼻ミソとび出てしまうようなバラの花ほどスバラシイ!

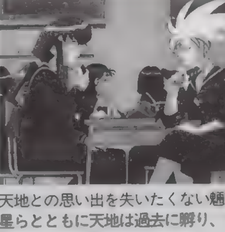
情報をあなたに！

●歴史に残る名作文学を人気声優たちが演じる、オーディオドラマ第1～3弾好評発売中！

ルイス・キャロルの「不思議の国のアリス」、宮沢賢治の「銀河鉄道の夜」、そして現在も活躍中の作家・長野まゆみの「少年アリス」の3作品が人気声優と叙情豊かな音楽とともにドラマCDとして、ポリグラムレコードより各巻￥2,200(税込)で好評発売中だ。気になるキャストはというと、「不思議の国～」のアリス役・かないみか、ウサギ役・松本保典、「銀河鉄道～」のジョバンニ役・安達忍、カムパネルラ役・松本梨香、「少年アリス」のアリス役・緒方恵美、蜜蜂役・高山みなみ、といった実力のある人気声優たちが担当。さらに、井上和彦や鈴置洋孝、島本須美などのベテラン声優陣も脇を固め、聞き応えのあるクオリティの高いストーリーを提供している。

●パイオニアLDCの看板アニメ「天地無用！」今度は映画がゴールデンウィークに劇場公開だ。

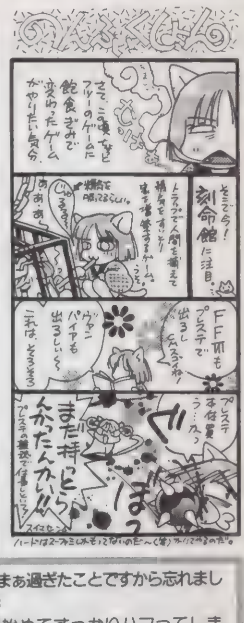
ゴールデンウィーク（4月中旬より）に全国劇場公開予定の映画「天地無用！ in LOVE」（配給ギャガ・コミュニケーションズ）は人気のOVA（オリジナルビデオアニメ）シリーズ「天地～」の最新劇場用映画作品となる。「天地～」は当初全6巻のOVAとして始まり、その独特の世界観と魅力的なキャラクターにより多大な人気を集めたヒット作品だ。'95年には、全26話のTVアニメにもなり、OVAも13巻（そのほかにも番外編のシリーズがある）まで発売されている。今回の劇場版のストーリーでは、「天地～」の主人公〝柾木天地〟の両親の時代がメインの舞台となる。母親〝阿知花〟を消し去った邪悪な犯罪者〝榻因〟により、自分の存在を喪失する危機に立つ天地。



◀お馴染みのキャラたちが大活躍の劇場版「天地」。ファンならば必見？

天地との思い出を失いたくない魎呼や阿重霞、美星らとともに天地は過去に溯り、阿知花を守るために最悪の敵と対峙する……。

公開は、東京（シネマミラノ）、横浜（横浜オスカー2）、大阪（大阪北天座）、名古屋（名古屋シネマスコーレ）、札幌（須貝シネプレックス）、仙台（仙台東宝2）、広島（未定）、福岡（未定）で行われる予定だ。今までの「天地～」と一風変わった劇場版を天地ファンは期待して待とう!!



まんが／猫有馬

PS拡張計画

秋葉原。今日もオレは愛機、フェイ＝エンで戦線に参加する…。というわけで「バーチャロン」出ないかな。スティック付きで。似たゲームでも可。

てなわけで今月はミルクで乾杯（う）とおひらき宣言（ち）が共同執筆でPS拡張計画をお届けしま～す！ 愛のウェ～（←ここは波線よ、お・や・く・そ・く）ブ落とさせていただき（いてっこりゃ美奈子ちゃんだ）ま～す。

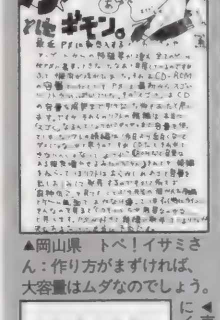
「PSがまた値下げすると聞きました。SSもです。PSは最近買ったばかりなのでガッカリです。SSはどうしようか迷っていたので買おうかと思います。が、また買った直後に値下げされたら…と思うとなかなか買えません。いったいいつ頃買えばいいのでしょうか？」神奈川県　箱根の地下空洞さん

う：PSはコントローラが2つとメモリーカード1枚が付いて、お値段そのまま。SSはボディーカラーが白くお色直しされて、お値段もズバリ￥20,000。どちらも方法は違えど、実質大きく値下げしたと言えるでしょう。

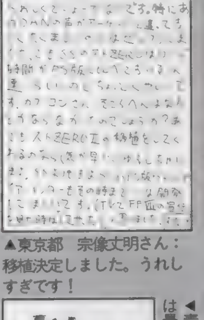
ち：SSはうちらも買ったばかりでショックでかいですけど、新世代機のヤマ場はどうやら今年みたいだからみんな必死なのかな？ 余裕があるならウチらみたいにゲーム機そろえて楽しむのもおつですな。のぉ（う）さんや。

う：まぁ、今回値下げされたばかりだから、買っても大丈夫だと思うよ。

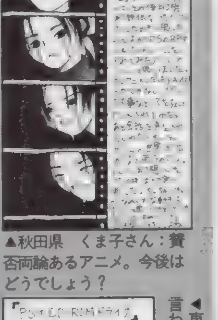
ち：それに、CD付きでN64より安いしね。買っちゃえ買っちゃえ（超無責任）！



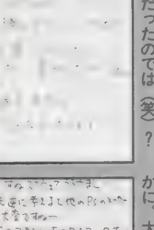
▲岡山県　トベ！イサミさん：作り方がまずければ、大容量はムダなのでしょう。



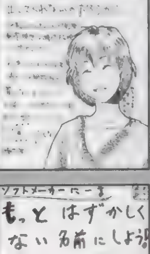
▲東京都　宗像丈明さん：移植決定しました。うれしすぎです！



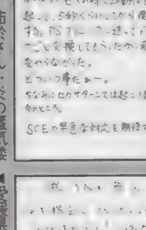
▲秋田県　くま子さん：賛否両論あるアニメ。今後はどうでしょう？



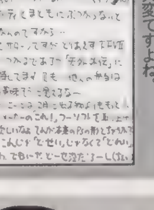
◀東京都　杉山弘晃さん：あまりにイヤミだったのでは（笑）？



◀青森県　茄於さん：炎の蜃気楼は最初、そっち系って気づかず。

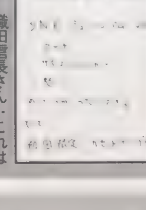


◀東京都　ゲーム業界さん：良く言われます。修理早いけど。



◀東京都　もりたとおるさん：確かに。大変ですよね。

◀愛媛県　織田信長さん：これはもうしょうがないかも……です。



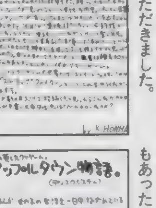
◀栃木県　ウォーウォーさん：これまたOKな意見です。

クソゲーマー万才

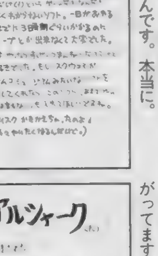
先月はお休みしてしまいました。これじゃ犬くんと変わらないぜ。まぁ過ぎたことですから忘れましょう。というわけで今月は（う）がお贈りします。よろしくねetc

「（う）さんに質問です。ボクは最近「セーラームーン」を見始めてすっかりハマってしまいました。それで「セーラームーン」のいいゲームがあったら教えてください。ちなみにボクはセーラーヴィーナスが好きです」東京都　身屋多さん

フムフム。美奈子に目を付けるあたりなかなかできますな。なら教えましょう。機種指定がなかったので、構わずいきます。まず格闘ゲームならSFCの「真・主役争奪戦」か3DOの「S」がいいでしょう。前者はシステム的に遊べるし、後者はオマケが充実。SFCで「アナザーストーリー」というRPGもあります。オリジナルストーリーなので、なかなか楽しい。後「ふわふわパニック」もいいよ。

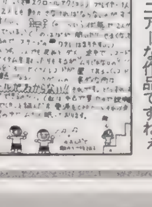


◀茨城県　本間■さん：恥ずかしげに書いていただきました。

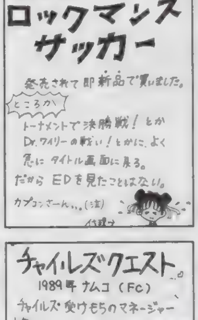


◀神奈川県　柴田絵里さん：人気もあったんです。本当に。

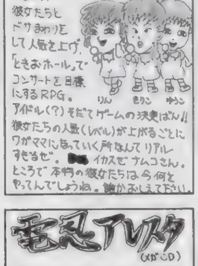
◀福岡県　史字さん：レベルも上がってますよ！ きっと。



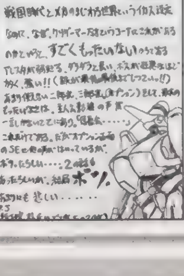
◀東京都　霧原さくらさん：これはマニアーな作品ですねぇ。



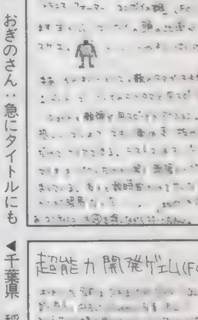
◀兵庫県　おぎのさん：急にタイトルにもどるって特徴だけはちょっと……。



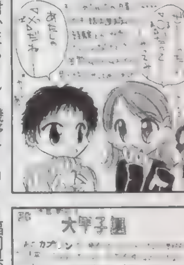
◀千葉県　稲村かほるさん：磯野キリコさん以外の人たちは……どこに。



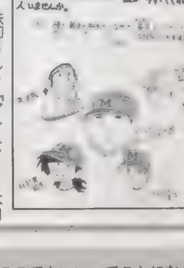
◀福岡県　鉄脚さん：「アレスタ2」はMSX2であります。「3」をPSで！



◀長崎県　桃栗てくのさん：ウラワザもパクリなソフトはいい味です。



◀神奈川県　ちゃたろうさん：「マインドシーカー」、ミュージアム4にどうです？

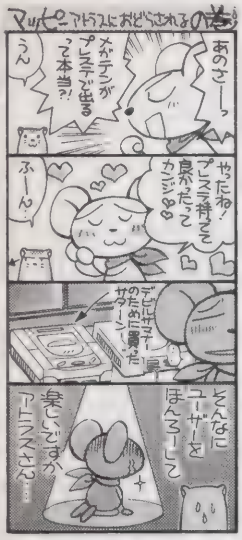


◀宮城県　ドリームボールさん：確かにそんな気が……今じゃ希少です。

奴隷のどい

選択型RPGの発表です。今回ちょっとミスってこんなスペースしか確保できませんでしたって、答えあわせしてもそんなに楽しくないから、ここでもいいってことになりました。第2回の優秀者は……無し！ 難しかったのか、ほとんどの人が3回目くらいでアウト！ なんかクイズみたい？ そう！ その通り！ ノリはクイズなのだぁ！ 今回はお休み。だけど、次回ではどうなるか……わかりません。なんかドキドキしちゃうね。

★増刊号　電撃PlayStationG2は4/11発売・詳しくは65頁！



まんが／宮須弥・イラスト／岩瀬さとみ

奴隷の趣味

趣味はいいですよねぇ。やっぱり。はぁ～ん趣味趣味。ね？　（魔）

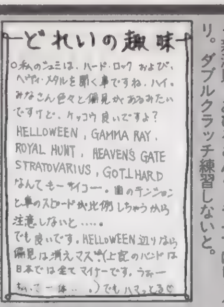
「教科書を集めています。違う学校の友だちにもらったりして、既に国語の教科書だけで4種類もあります読み比べてみるとかなり内容が違うので楽しかったりします」鳥取県　霞ますみさん：

違うんですよねぇ。教科書って。けっこうレベル差もあったりして。オレは教科書ガイドを良く読んでました（バカ）。

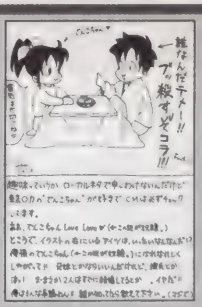
「亀を集めてます。もう、28匹くらいいるけど、まだまだ増やすつもりです。見てて飽きないんですよ。冬眠するヤツもいるし。高いヤツもいますよ（ちょっと自慢）」鹿児島県　能登誠三さん：

は虫類は見てて楽しい！　という人と、ダメって人にハッキリ別れます。結構値段が高いから、大人の趣味かもしれないですねぇ。知り合いに海亀と一緒に泳ぐ（スクーバ）のが趣味な人がいます。南の海の出来事を自慢されます。ちょっとくやしいです。

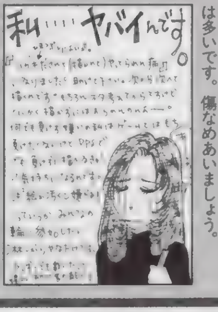
◀神奈川県　多奈竜さん：先生に見つかったりすると……危険すぎます。



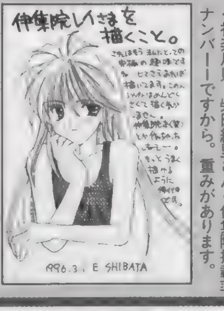
◀新潟県　あひるさん：ドライブにピッタリ。ダブルクラッチ練習しないと。



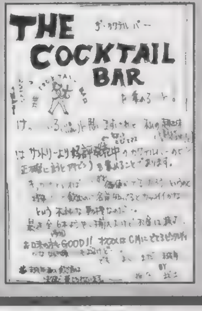
◀神奈川県　HIROKIさん：結構めずらしいデンコちゃんが趣味なお方。



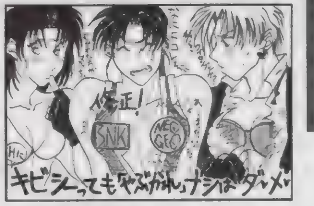
◀広島県　鮎川晶さん：さびしがりやサンは多いです。傷なめあいましょう。



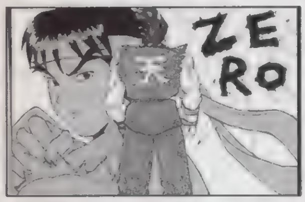
◀神奈川県　柴田絵里さん：伊集院掲載率ナンバーですから。重みがあります。



◀広島県　此土さん：未成年でも本読んだりして、勉強すると楽しいですよ。

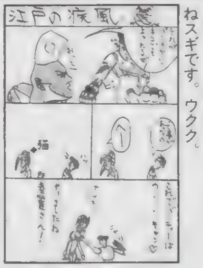


▲宮城県　青井恵子さん：確かにマシかもしれないです。



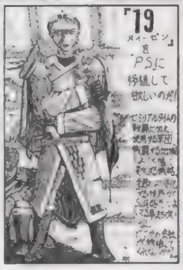
▲広島県　DDTさん：剛鬼先生はまさに破壊の魔神なのです。

▶大阪府　富永裕樹さん：「魔装機神」で大活躍してくれます。

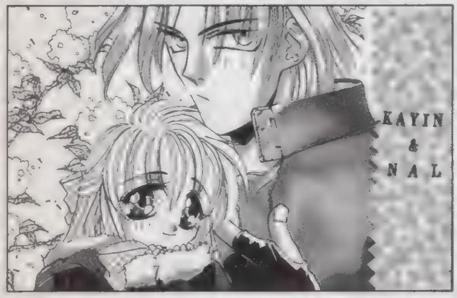


◀滋賀県　野田一樹さん：やりましたねスギです。ウクク。

◀富山県　丸大屋業平さん：ゆうきな物語になりそうです。



◀東京都　宮村延宏さん：今はどこに？　ソフトプロさ～ん！

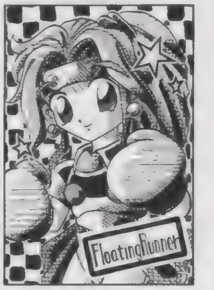


◀熊本県　しまづ&ささきさん：合作。かわいさ2倍って感じでしょうか？

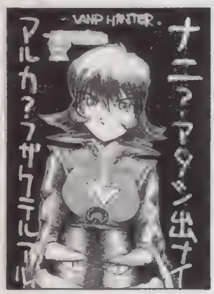
◀埼玉県　剣之介さん：下着なソフィア。少しだけなのに妙にHですよね。

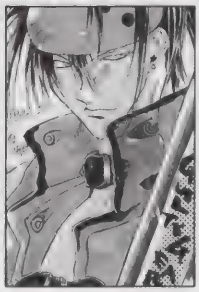
◀福岡県　鉄脚さん：怖いよぉ。これぞまさにバーチャルですか？

◀東京都　蘭弥弦さん：大笑。でも…性能いいですよぉ？　ねぇ？



▲埼玉県　TERAさん：カワイイ顔して難しいとウワサの「フローティング」。

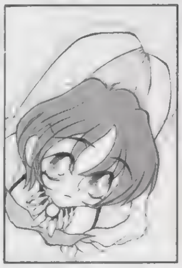



◀大阪府　M-MASTER-ZXⅡさん：ソウアルです。「ハンター」も欲しい！

◀神奈川県　貞雅さん：妖しい格闘（笑）期待大の「ギルティ」。

◀広島県　秋野さん：大男ですよね。ウホなのか、ガオーなのか？　赤木？

◀神奈川県　有目賀さん：思うことは大切ですからぁ！

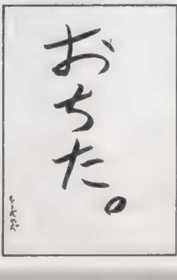

◀東京都　かりゆしおきなわさん：このポーズはステキらしいです。

▲東京都　ぐみさん：ハナチが（笑）。しっかりガンバルです。

◀東京都　ヘルカオスさん：隠れキャラだけに強いらしいです。

◀神奈川県　ちゃたろうさん：カエルもカワイイですから。

◀滋賀県　野田一樹さん：スッキリですか。つづきが気になるのでした。



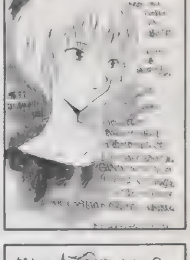
◀千葉県　まっしろくまさん：ガンバってください。ガンバってガンバって。

◀神奈川県　どとうあしかさん：手帳、鋭意制作中です。

奴隷のど

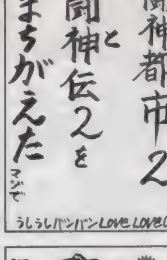
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタにしてねぇ。

★本誌 電撃PlayStation6月号は4/30発売！ 奴隷に期待

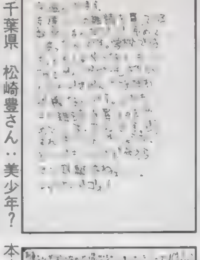


◀三重県 288さん：お母さんはステキですよね。

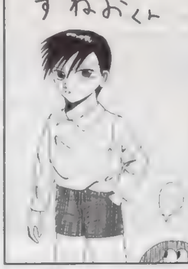
◀神奈川県 近江せにょさん：さがしてますか？ どうですか？



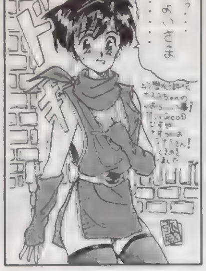
◀福島県 ゼーレ601さん：うしうしバンバン。いい響きです。



◀埼玉県 サキモンさん：それは危機です。DPSを広めましょう。もっと。

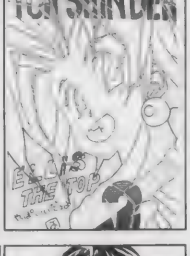


◀千葉県 松崎豊さん：美少年？本当に？ のびちゃんは脇役ですか？



◀北海道 湯川弥威さん：この娘の下履きもどうなってるのか気になりません？

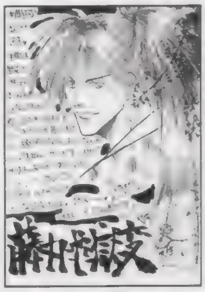
◀神奈川県 モーケーさん：な、なぜ？ なぜその結末がぁ！ なのです。



◀よっき兄い6号さん：強いですもんね。エリリン。

◀秋田県 片桐はるかさん：移植度の方はどうでしょう？ 期待。

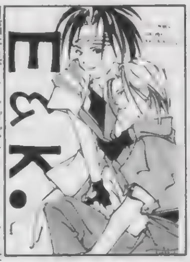
◀香川県 安倍茂樹さん：確かに。でも楽しいです。



◀奈良県 ジョリ谷ヒンタさん：半蔵は明るくていいです。

◀三重県 石屋まなむさん：ポリキャラはいまいちのような気もします。

◀宮城県 一郎アキラさん：そっちだと種馬ですね。うふん。



◀新潟県 竹崎冬至さん：大切な方が失敗しやすいの法則ですね。

◀福井県 ドンガバチョRXさん：長いですねえ、タイトル。

◀愛知県 Yukieさん：フニャって感じがらしくていいです。

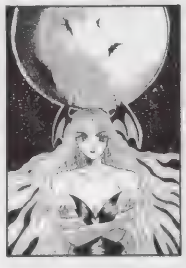
◀広島県 苦紗美丸さん：こんなエリスもカッコイイですねぇ。

◀神奈川県 貞雅さん：「ヴァンプ」デキはOKです。これで時期が早かったら……。

◀北海道 水神有気さん：PC版よりも確実に上です。

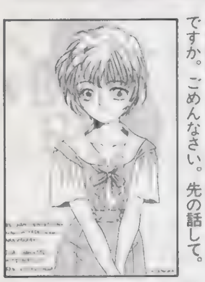
◀愛知県 中重仁里さん：スゴイポーズってどんなポーズなんでしょう？

◀岩手県 高松みくさん：このタイプの水着はどこかHです。



◀愛知県 山内みりやさん：月にはえます、「ヴァンプ」キャラです。

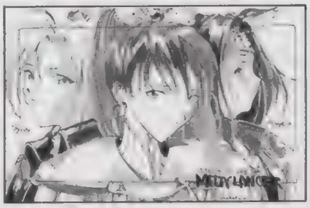
◀宮城県 一郎アキラさん：天才魔法使いですから。生意気なのはしょうがないのです。



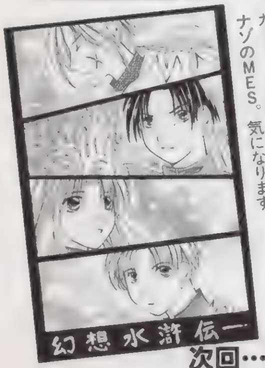
◀京都府 月子さん：京都映らないんですか。ごめんなさい。先の話して。

▶秋田県 まいまいさん：斬れると痛いですけど……好きですか。腕落ちますけど……好きですか？ グサって（笑）。

▶三重県 288さん：なかなかいい味とウワサの『メルティ』。主題歌が秀逸らしいとの情報も。



◀青森県 夕星さん：なぜ？ グレミオのバカー！ってなんでしょう？ 裏に書いてあるナゾのMES。気になります。



担当バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのバカトップ。真剣にゲームと命について、いつも考える。11頁獲得成功！ 次回はどうする？

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。働きすぎて倒れちゃうこともシバシバ。でも犬が弱点。

■IZUNAくん：『メガテン』と魔法陣グルグルを秤にかけて、ククリに転ぶ元ウラワザゲーマー。最近様々なモノに目覚めている。

■バオウ中里くん：自分の好みのギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。思い立ったら吉日なタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザも自然に見つけるアビリティを持つ。でもかなりおバカ。

■うききくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきたらしい。

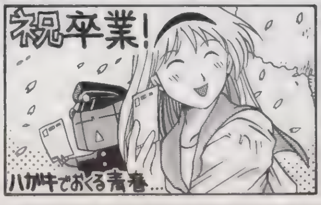
■マンモーくん：趣味研究家。PSの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。

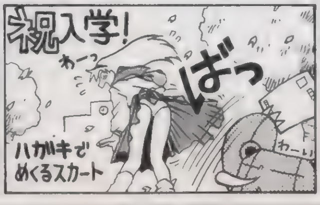
■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけを収拾つかないかも。

あ！終わりじゃないからね

次回…新たなる時そして神様

ハガキ書くための準備体操！ ハガキかきかき、封書もアリアリ、肩を叩いてトントントン。だってだってだってボクんち、ハガキ屋なんだもんっ！ ここまでが第一。第二はマイナーなので体操朝礼などではカットされがちですが、あります。ドロンパ、デロデロ、書いて描いてはぃ！ 右から手を振って左にはい！ ポストに投げ込んでヤイヤイヤイ。これが第二。知ったね？ 知ってしまったね？ もう逃げられない、止まらない、はなさない！ ＰＳの奴隷がある限り、そして命のある限り、流れるように落ちるように……ああ、この手はいつまでも止まらない。かしこ。書いて（描いてね）！





あて先
〒101
東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館5F
「DPSど」係

奴隷のどい

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストの採用が多いのは確かなので、掲載量が少なめな文章はちと不利？ でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！次回新規でＧＯ！

電撃PlayStation 5月号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（154ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは4月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[巻頭]FFVII ②[巻頭]女神異聞録PERSONA ③[巻頭]NOëL ④[巻頭]ウェディングピーチ ⑤[巻頭]Jumping Flash! 2 ⑥[巻頭]BELTLOGGER9 ⑦[巻頭]スペクトラルタワー ⑧[巻頭]バイオハザード ⑨[SS1]鉄拳2 ⑩[SS1]機動戦士ガンダムVer.2.0 ⑪[SS1]進め！対戦ぱずるだま ⑫[SS1]グラディウスDXパック ⑬[SS1]がんばれゴエモン ⑭[SS1]メルティランサー ⑮[SS1]あすか120%スペシャル ⑯[SS1]チョロQ ⑰[SS1]ウイニングポスト2 ⑱新作ソフトレビューtheDEEPER ⑲読者参加T＆Sアタック ⑳PS移植化計画＋色絵ベリーグッド ㉑電撃プレイクエスチョン ㉒[まんが]ガンダムVer.2.0はじめて物語 ㉓ウラワザデータベース ㉔電撃コラムス ㉕[読者コーナー]PSの奴隷 ㉖[GoGoRPG]ポポロクロイス物語 ㉗[GoGoRPG]聖痕のジョカ ㉘[GoGoRPG]アークザラッド2 ㉙[GoGoRPG]ワイルドアームズ ㉚[GoGoRPG]クライムクラッカーズ2 ㉛[SS2]ヴァンダルハーツ ㉜[SS2]ダンジョンクリエイター ㉝[SS2]クーロンズゲート ㉞[SS2]ウルフファング ㉟[SS2]操兵伝 ㊱[SS2]ロードラッシュ ㊲[SS2]東京SHADOW ㊳[SS2]カプコン新作 ㊴[SS2]エンジェルグラフィティ ㊵電撃ランキングステーション ㊶電撃NEWS STATION ㊷ヴァンパイア ㊸ストーンウォーカーズ ㊹オーバーブラッド ㊺ギャラクシアン^3 ㊻ナムコスポーツゲーム ㊼新フォーチュン・クエスト

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション

【7】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【9】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

【10】【17】のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば番号を書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を12〜13ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：RPG、格闘、美少女、etc.）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。

①毎号買っている（本誌・増刊とも） ②毎号買っている（本誌のみ） ③毎号買っている（増刊のみ） ④ときどき買っている（本誌・増刊とも） ⑤ときどき買っている（本誌のみ） ⑥ときどき買っている（増刊のみ） ⑦初めて買った

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③3DO ④PC-FX ⑤PCエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガCD ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオCD ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮NINTENDO64 ⑯その他

【18】電撃プレイステーションが隔週刊になったらどうしますか。

①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を具体的に書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション5月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

3月号

1:(PSソフト)ウィザーズハーモニー
沖野智子（石川県）魚川千博（徳島県）猿渡一輝（熊本県）

2:(PSソフト)東京ダンジョン
窪田昇悟（兵庫県）平山泰之（千葉県）薦田泰彦（北海道）

3:忍空サイン色紙（風助）
鳥羽正和（神奈川県）

4:忍空サイン色紙（藍眺）
山田雅大（愛知県）

5:忍空サイン色紙（橙次）
出水資子（和歌山県）

6:ホーンドアウルジャンパー
久場島直美（千葉県）大高昭洋（長崎県）

7:ホーンドアウル・士郎正宗サイン色紙
佐々木洋一（秋田県）中川誠一（大阪府）神村夏子（福岡県）平瀬総明（京都府）和田岳彦（大阪府）峰岸志津香（宮城県）手塚弘隆（神奈川県）上田崇清（奈良県）塚田昌宏（千葉県）上杉岳司（香川県）

8:ウィザーズハーモニーマウスパッド
奥本宰士（愛知県）村上隆（大阪府）山川真一郎（北海道）
他197名

9:サンダーストーム＆ロードブラスター特製資料
伊藤良（愛知県）

10:リバーシブルブルゾン
小副川長宏（佐賀県）古賀久資（宮崎県）田上直也（沖縄県）久保田徳久（栃木県）野間裕輔（大阪府）宮河友広（北海道）弓座一臣（千葉県）鶴野達也（佐賀県）巻田由希子（群馬県）唐澤洋介（長野県）

11:ビッグかさ
富永周作（大阪府）佐渡忍（北海道）加茂裕和（愛知県）渕岡忍（埼玉県）高尾弘之（広島県）戸定正史（兵庫県）近江俊之（北海道）松浦麻子（神奈川県）中佐宣広（大阪府）嶋下和宏（東京都）田中稔大（福岡県）竹内裕人（岡山県）吉田誠（三重県）沢山和彦（愛知県）田辺伸暁（福島県）長田典子（青森県）松岡辰治（鹿児島県）土居裕明（高知県）渡辺隼人（群馬県）新開崇涼（徳島県）

12:ポロシャツ
相川芳範（愛知県）吉川秀一（栃木県）秋山祐樹（静岡県）住岡幸一（徳島県）石松憲一（三重県）伴康司郎（石川県）安岡正美（広島県）栗田功（岐阜県）中山直紀（高知県）伊藤達也（愛知県）大和田諭（福島県）藤平俊夫（千葉県）中山幸子（山口県）安達伸彦（神奈川県）高野和良（山口県）梅野哲史（福岡県）三好正人（愛媛県）奥野誠（広島県）大山勇一（埼玉県）新井慎二（埼玉県）上家守（和歌山県）後藤千春（北海道）赤間寛司（宮城県）風間浩一（神奈川県）柴田直樹（静岡県）久保久（東京都）山根浩幸（福岡県）

13:パンツ
長谷部宏亮（熊本県）前嶋洋樹（鳥取県）山本雅人（兵庫県）他37名

14:くつした
江島悠介（徳島県）釣志行（福岡県）馬場一美（福岡県）他97名

15:ピンバッジセット
中嶋直樹（岡山県）森岡太一（広島県）有賀俊活（長野県）他297名

今やはりRPG大爆発！飢えた心を
みっちり癒す、最新情報を大掲載！
さあ、ここを読むだけで、あなたの
PS魂は黙っていられません
きっと、何かが欲しくなる
なんてったってロープレですから
電撃PSはRPGの超味方です
レッツゴー

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション

プレゼント⑤係

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL （　　）

			年（西暦）	月	日
氏名	ふりがな 男・女	生年月日	19		

職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生 13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

P.154電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】 時期または理由

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

キリトリ線

ポポロクロイス物語

ここにきて、いよいよゲームの中身が明らかになってきた『ポポロクロイス物語』。童話アニメ風のキャラデザインから、地味なゲームという印象をいだいていた読者も多いだろうけど、見た目とは裏腹に、練り込まれたシステムと物語を盛り上げる細かな演出が全編にちりばめられた力作RPGなのだ！

彼らとともに冒険の旅へ！

一見するとよくあるRPGだが、遊んでみるとそのスゴサはすぐわかる。ハイテクとファンタジーが融合した世界ならではのイベント、キャラの見せる細かいリアクションなど、ゲーム世界をリアルに感じさせてくれる仕掛けが盛り込まれているぞ。

ピエトロ王子

ゲームの主人公となるポポロクロイス王国の王子。彼の10歳の誕生日に、"知恵の王冠" をガミガミ魔王に奪われるという大事件が！ そんな中で王子は、自分の手で王[illegible]

ガミガミ魔王

王子の誕生日に "知恵の王冠" を奪った張本人がコイツ！ イカツイ顔をしているけど、何となく憎めない雰囲気の持ち主。自分の銅像の代わりにベニヤの看板を立てたり、４畳半の畳部屋を自室にしたりとお茶目な面も持ち合わ[illegible]

ナルシア

ピエトロ王子と行動をともにする魔法使いの少女。彼女にしか聞こえない音を出すアイテム"みどりの笛"を使えば、例えどこにいても彼女がホウキに乗って飛んできてくれるのだ。数々の強力な魔法も使いこなせ、戦闘面でも頼り[illegible]なるぞ。

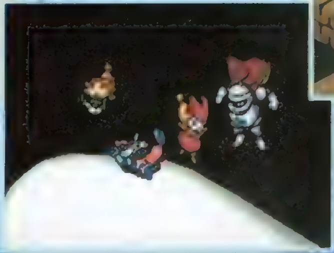
いままでのRPGとここがちがう！

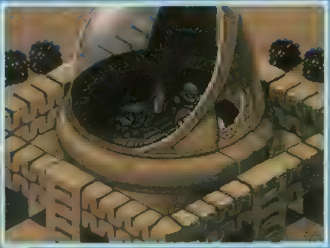
▲豊富なリアクション

[illegible]

▼ファンタジックな冒険

[illegible]





▲多彩なガジェット

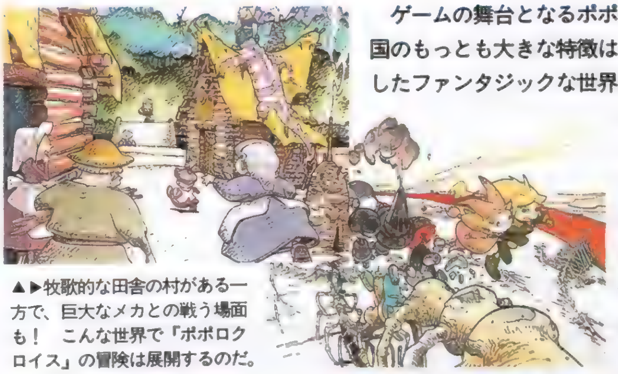
[illegible]

©Sony Computer Entertainment Inc.

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	6月		

ようこそポポロクロイス王国へ！

ファンタジーとハイテクが共存する世界



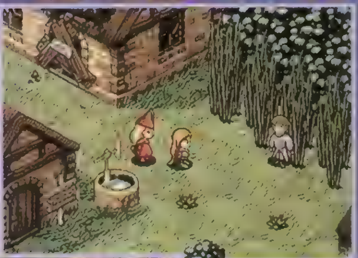
▲▶牧歌的な田舎の村がある一方で、巨大なメカとの戦う場面も！　こんな世界で「ポポロクロイス」の冒険は展開するのだ。

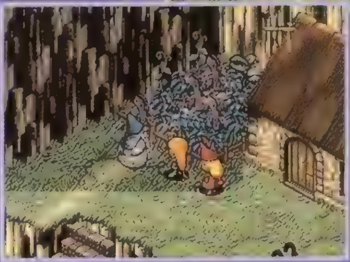
ゲームの舞台となるポポロクロイス王国のもっとも大きな特徴は、ほのぼのとしたファンタジックな世界の中に、ロボットや飛空艇といったハイテクノロジーの産物が自然に溶け込んで存在している点だ。これはゲーム中に登場する街や村にも現われていて、のんびりとした農村がある一方で、大がかりな採掘設備が作られた鉱山の街もある。さらにガミガミ魔王の城などでは、色々なメカや、手下のロボットがつかるオイル銭湯なんてものまで登場するのだ。

メカの有無以外にも、それぞれの街には特色がある。建物の雰囲気なども街ごとに異なるデザインで描かれているので、新しい街に着いたら、ゲームを離れて観光気分で歩き回ってみるのも楽しいぞ。

カナリシア　魔法使いの村

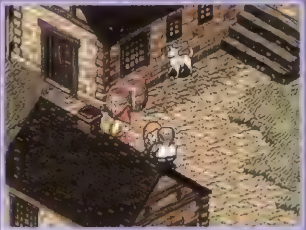
ポポロクロイスに住む魔法使いは、みんなこの辺境の村で修行を積む。不思議な植物などもも生い茂り、いかにも魔法使いの根城っぽい雰囲気があふれる場所だ。



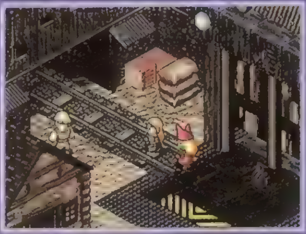


▲質素だけどしっかりした造りの建物がここには多い。変に派手じゃない所が魔法使いの家っぽい。
◀見たこともないような背の高い草が。これはひょっとして何か魔法を使うときの材料になるのかな？

ゴドリフ　めざせ一攫千金



▲因縁をつけられることも？



▲ここが鉱山の入り口。中には何が？

宝石を始め、高価な鉱石を多量に産出する鉱山近くに作られたのが、このゴドリフだ。

貴重な鉱石を掘り当てれば、大金持ちになるのも夢じゃない。そんなわけで、この街に住んでいるのはいずれも一攫千金を狙う荒くれ者。おぼっちゃま育ちのピエトロでは、全然相手にしてもらえないかも。こんな街だけに、トラブルがらみのイベントがある可能性大。ひょっとしたらお金儲けのチャンスも？

流され村　すべてが自給自足

大海原の中にぽつんと浮かぶ小さな島。そこに流れ着いた人たちが、ありあわせの材料で家を造り、自給自足で生活しているのが、この流され村だ。こんな所に好んでくる人はまずいない。何か事件の匂いが……。

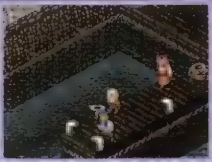
◀みすぼらしい家だけど、何もないこの島ではこれぐらいが精一杯なのだ。

▶食料は自分たちで海から調達。こんな場所でもみんなたくましく生きているぞ。

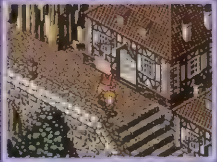
バーセラ　異国情緒豊かな港町

ポポロクロイスと他の国を結ぶ窓口となっている港町・バーセラ。他国との貿易が盛んにおこなわれているので、行き交う人々も外国の人が多く、建物のデザインも他の街や村とちがう雰囲気だ。

色々な国から人が集まっているので、話を聞きまくれば重要な情報が手にはいるかも。



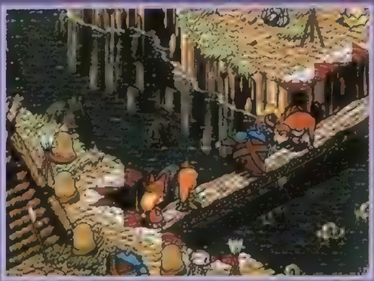
▶外国船が集まる港でどんな出会いが？



▶建物のデザインのちがいに注目しよう。

モンスター村　住人たちは敵？

ポポロクロイスには何と、モンスターばかりが集まって暮らす村がある。人が訪れることは滅多にないので、詳しい情報は皆無。いったい何がピエトロたちを待ち受けているのだろうか？



▲ピエトロを取り囲むモンスターたちの目的は？

流れるように魅せる迫力のドラマ&バトル

いままでのフィールドタイプRPGだと、街・野外・建物内などは、それぞれ別々の画面に切り替わることが多かった。だが、このゲームではすべてが同じ画面で進行するようになっている。

つまり、すべてのフィールドが同一スケールでつながっているので、野外から街へ、街の中からそれぞれの建物へ入るときも画面が切り替わることなく進んでいく。実際に外を歩いてあちこちへ出かけるときのような、リアルな感覚が味わえるわけだ。

この感覚は戦闘シーンになっても変わらない。何かのイベントから戦闘に突入する場合、いままで会話や探索をおこなっていた場所がそのまま戦闘フィールドとなり、イベントから流れるように戦闘シーンへと移行。イベントで盛り上がったプレイヤーのテンションを下げることなく戦えるので、戦闘シーンの興奮も倍増するのだ。

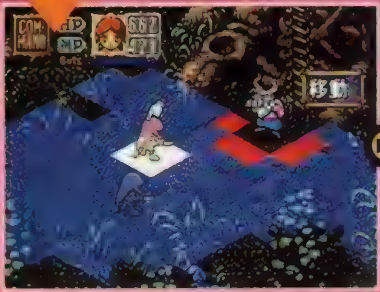
この流れが実際どのようなものかは、下の写真を見てもらえればわかるはず。ゲームの要所では、こんな風に息つくヒマもないようなイベントと戦闘の連続攻撃がプレイヤーを直撃。目立つ派手さこそないものの、PSの高いスペックだからこそ実現したこのシステムが、ポポロクロイス国での冒険をプレイヤーに体感させてくれるのだ。

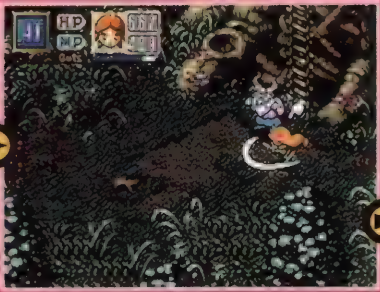
知恵の王冠を奪ったガミガミ魔王を追って、城を出発したピエトロ王子。だが、ガミガミ魔王の城へ向かう道の途中には、大魔法使い・ギルダが治める森がある。この森を無事に通り抜けるには、ギルダの許可を取らなくてはならないらしい。

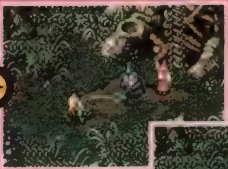
大木の上に作られたギルダの家を見つけたピエトロは、さっそくはしごを登ってドアをノックするが……すると突然、謎の戦士があらわれたのだった。謎の戦士は、どうやらピエトロに戦いを挑んでくるようだ。ここでこの謎の仮面の戦士を打ち倒さないとピエトロは大魔法使い・ギルダに会えないのだろうか?

EVENT

FIGHT!







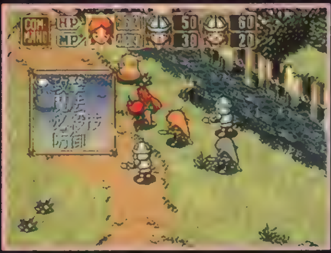
◀苦労して戦士を倒しても、まだまだ未熟なピエトロ。一人前になるのはまだまだ先か……

そして再びEVENTに!

苦労の末に戦士を倒したピエトロ。これでギルダに言って森を通してもらえるかもしれない……と思ったのもつかの間、魔法使い・ギルダが現れる。ギルダの電撃魔法らしきものが炸裂し、ピエトロはあっさりやられてしまう。はたしてピエトロはどうなってしまうのだろうか……。ギルダは敵なのだろうか?

これが戦闘システムだ

戦闘はオートとマニュアルの2種類。オートでは5種類の命令コマンドを選択すれば、キャラがそれに従って戦ってくれる。マニュアルはヘックス式のタクティカルバトルで、相手との距離や位置を考えに入れた戦術がとれるぞ。



▲各キャラが色々な魔法や必殺技を使える。

▲大した敵じゃない時はこれで十分勝てる。

多彩な仕掛けにも注目！

街やイベント、ゲームシステム以外にも、このゲームの注目点は多い。特に、物語を盛り上げてくれる細かな仕掛けが充実している点が見逃せない。

きめ細かに描かれたグラフィックは、けっしてきれいなだけがウリじゃない。街では煙突から煙がわき上がり、住人たちはめいめいに日々の暮らしを送るために動き回っている。そこには従来のRPGには希薄だった〝生活感〟がにじみ出ている。

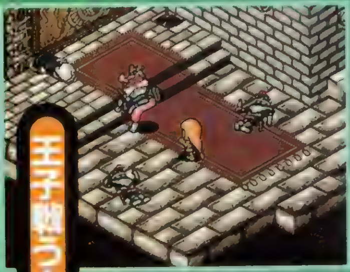
壮大なストーリーや派手なグラフィックもいいが、こういう部分をしっかり描かないとゲームも軽い物になってしまう。このゲームには、そんな異世界をリアルに感じさせてくれる工夫が全編に盛り込まれている。キャラと同化して、異世界を旅する楽しみ……そんなものが味わえるのが『ポポロクロイス物語』の大きな魅力のひとつだ。

キャラの動きを見逃すな

最初のページでも触れたが、このゲームの演出で一番目を引くのが、キャラクターの表情や動きだ。

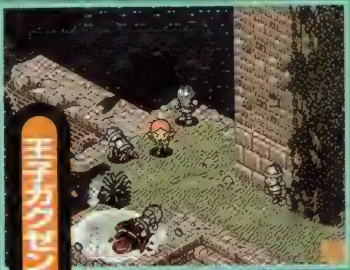
キャラクターは従来のフィールド型RPGのものと比べて、ちょっと大きめのグラフィックで描かれている。そのおかげで、キャラの目鼻立ちなどは画面上でもしっかり確認できるほど。それをフルに利用して、ゲーム中のイベントでキャラクターたちは、さまざまな身振り手振り・表情を見せてくれる。勉強中に眠くなって机に頭をのせて居眠りしてしまうピエトロ王子、知恵の王冠を奪い全身でうれしさを表しながら高笑いするガミガミ魔王など、見ているだけでも楽しいリアクションばかり。

こんなリアクションが全編に400以上あるさまざまなイベントごとに用意されているのだ。



王子戦う！

▲王冠を奪ったガミガミ魔王に、ピエトロが勇敢に勝負を挑む！



王子ガクゼン！

▲帰ってみると、自分の家である城が……一体何があったんだ!?

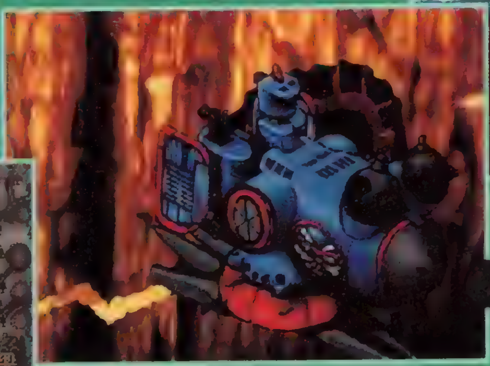
移動手段も色々あるぞ

ハイテク・ローテクが入りみだれて登場する「ポポロクロイス」には、それを使った乗り物も色々登場！　中には乗り物と呼べないのもあるけど、これらを入手すれば、冒険の幅が大きく広がること確実。何とか手に入れたいモノだ。

ミニブリオニア

▲動力不明の謎の飛行マシン。速度は遅いが見晴らしはバツグンだ。

カミカゼRX



◀ガミガミ魔王自慢の超音速ハイテク飛行船。何とか奪えないか？

フライヤーヨット

▶ちょっと小さいけど、水空両用の優れ物のヨット！　まずはこれを使って、色々な場所を飛び回ってみよう。

これも一種の交通手段!?

▲▼◀◀今のところイベントの1つか、いつでも使える交通手段かはっきりしないが、人間大砲で遠くの街へ飛ぶことが出来る。こんな感じの連続アニメーションで飛ぶ様子が楽しめるのだ。

SLG風の戦闘シーンを独占大公開！

聖痕のジョカ
～光と闇の聖王女～

光と闇にわかれたジョカのどちらかに協力して、ルーンを集める…。マルチシナリオ&マルチエンディングをはじめ、ひと味違うRPGの『ジョカ』。今月は、完成に近づいた戦闘シーンの最新画面が到着したぞ！

立体的なマップの上で繰り広げられる3Dバトルだ！

「聖痕のジョカ」の戦闘シーンは、画面を見てわかるように高低差のあるマップ上で繰り広げられる。一見すると難解なSLGのように思う人もいるかもしれないが、アイコンによるコマンド選択や、敵の強さがすぐわかるパラメータ画面などで、システムは非常にわかりやすくまとめられているぞ。しかも、ポリゴンキャラによる攻撃シーンの、カッコイイ演出は必見のデキ。では、その戦闘シーンのシステムを、さっそく紹介していこう。

わかりやすいシステム

▶左下のゲージは残りの移動力を表し、敵に接すると、敵の能力値も表示される。

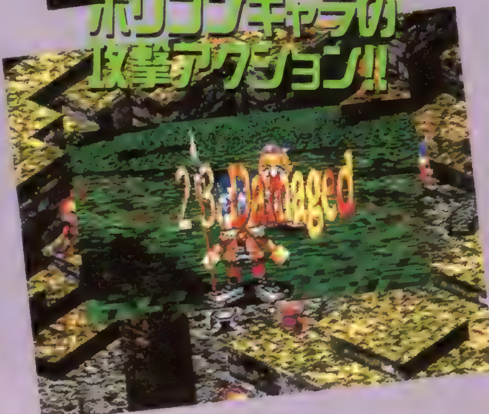
アイコンでコマンド入力

▶これがコマンドアイコン。中央に4つのアイコンが表示されているのがわかる？

迫力のアクションとドラマチックな展開!!

敵を攻撃するときには、デフォルメされたポリゴンキャラが格闘ゲームのように技を繰り出す攻撃シーンが見られる。視点が回り込むように移動しながら、流れるような連続技が決まるシーンは、カッコイイぞ。攻撃技の種類は、レベルアップしていくことでさらに強力な技を使えるようになるのも特徴の1つ。さらに、今回新しく届いた画面には、戦闘中にパーティキャラ同士で会話をかわしているものもあるのだ。

◀ジョカと主人公と思われるキャラの会話画面。戦闘中にも、イベントが発生することがあるのだろうか？



 ©物語環境開発・相川 有／メディアワークス ©TAKARA CO.,LTD.1996

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	8月予定		

本格的なゲームシステムに注目

下の画面が、敵キャラに隣接して攻撃を選択したときに表示されるパラメータ画面。敵と自分の各パラメータを一目で比較することができ、さらにその総合評価が赤と青のゲージのバランスでわかるようになっている。このあたりも、SLGのように細かい部分まで作り込まれていて、緻密な戦闘を楽しむことができそうだ。パラメータの中のSPというのは、聖痕（ルーン）の力。ストーリー上の重要なポイントでもある聖痕が、どんなふうに戦闘に影響するのか気になるところだ。

▲誕生日や出身地など、キャラのデータはかなり細かく設定されているぞ。

◀赤と青のグラフで、キャラの強さを表示。これを参考に使用する技を選択するのだ。

▲アイテムの効果や強さがすぐにわかる。複数のアイテムをまとめ買いすることも、簡単にできるようだ。

オリジナル聖痕戦士発表!!

たくさんの応募の中から選ばれたのは…!?

ゲーム中に登場する聖痕戦士のデザインを、読者のみんなから募集していたが、ついにその審査結果が発表されたぞ！ 最優秀賞に選ばれたのは下の4人。彼らのハガキの設定をもとに、キャラクターデザインの相川先生が描いてくれたのが下のイラストだ。 ゲーム中には、この4人の他にも、PS版オリジナルの聖痕戦士たちが登場する。彼らがジョカとともにどんな活躍を見せてくれるか、期待しよう。

この4人がゲーム中に登場するぞ!!

◀シュナ
宮城県 鈴音りんさん のキャラ
◀善良のルーンを逆位置で持つ、色っぽいオネーさん。呪いを得意とする怖い人。

◀フーチ
鳥取県 水路友周平くん のキャラ
▲勇気のルーンの聖痕戦士。ラッパで奏でる音楽が、武器なのだ。

▶コウヨウ
愛知県 古居賢和くんのキャラ
◀秩序のルーンの聖痕戦士は、木の精霊だ。動物を呼べるぞ。

▶カリュブ
埼玉県 鳩サブレさん のキャラ
▲意志のルーンの聖痕戦士。槍のような武器がイカス。

空港に舞い降りるエルク

ハンター・エルクと謎の少女リーザとの出会い……物語はここから始まる!!

主人公 エルク

ヒロイン リーザ

エルクの乗るハングライダーが空港に出現する……。そんなシーンから『アークⅡ』の物語は幕を開ける。ハンターの任務で空港に潜入したエルクは、途中で捕らわれの身のリーザを救出し、行動をともにすることになる。その出会いがすべての運命の始まりであることを、このときの2人はまだ知らない…。

謎が謎を呼ぶシリーズ第2弾!

アークザラッドⅡ

すべての謎が明かされる『Ⅱ』のストーリーの発端とは? そして、主人公・エルクとともに旅をする仲間たちはどんな連中なのか……。今月はそれらのポイントに焦点を絞りつつ、ゲームの秘密に迫っていくぞ。次号以降も目を離すなよ!

©Sony Computer Entertainment Inc. ※画面は開発中のものです。

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	夏発売予定		

よりカラフルになったビジュアル

前作以上に高いクオリティを誇るグラフィックも『アークⅡ』の魅力の1つ。今回はそれにともない、ストーリーの合間に挿入されるビジュアルシーンのボリュームも倍増している。壮大な物語を美しく、華麗に彩るドラマチックなビジュアルに大いに期待しよう。

運命をともにする仲間たち

シュウ

▶謎に満ちた過去を持つハンター。エルクを弟のように思っている

シャンテ

◀酒場の人気歌手。マフィアに顔がきくダーティーな一面も持つ。

サニア

◀元お姫様。両親を魔物に殺され、仇を討つため魔法を修得した。

チークベック

▶自我を持つ謎のロボット。過去の記憶の大半を失っている。

グルガ

◀反乱軍を指揮し、植民地だった祖国を救った過去を持つ歴戦の勇者。

これが『アークⅡ』の世界だ!

前作で登場した6カ国に加え、本作では新たに数カ国がストーリーに関わり、計10数カ国に。この事実1つをとっても「アークⅡ』の旅がいかに壮大なスケールで展開されるかがわかるよね。また、寒暖や気候といった環境の違いは、グラフィックの変化以外に、フィールドの移動や戦闘にも影響を及ぼすことが考えられるのだ。

アークワールドが2倍に!!

荒廃した大地に展開されるフロンティアRPG

ワイルドアームズ

魔族の侵攻によって荒野と化した世界。生き残った人間たちは文明を再興し、開拓時代を生き抜く……。この夏の注目RPGを紹介!!

▶年齢：15歳
クラス：ガンウォリアー（強力な銃火器と剣を使いこなす戦士）。

ロディ・ラグナイト

トラブルの解決を請け負って、その報酬で世界を旅するのが"渡り鳥"と呼ばれる冒険者。その中でもロディは、銃火器などの機械兵器"アーム"を操る戦士だ。過去の文明の遺産であるアームは、魔族の力とされ、タブーになっているため、それを操るロディは人人から疎まれてしまう。しかしロディは持ち前のタフな精神力で乗り越える。

ロディの冒険はサーフ村から始まる。

▲村人の仕事を手伝うロディ。ここサーフ村は、かつて薬草の採取で栄えたらしい。

宿命により出会う3人の冒険者たち!

このゲームの特徴的なシステムの1つが、マルチオープニング。スタート直後は3人のキャラを1人ずつ操作して出会いに導いていくのだが、操作キャラは特定のポイントでチェンジ可能。3人が出会える場所も、いくつかあるのだ。

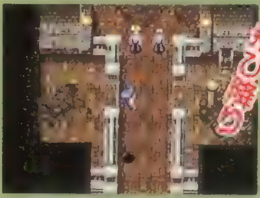
出会いまでの経験値がそのまま残る

▲◀3人が出会うまでに、どれだけの経験を積んできたかによって、パーティの強さが大きく変わってくるのだ。

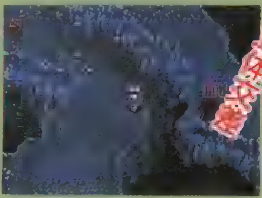
さまざまな演出に注目!!

『ワイルド アームズ』は、世界観だけでなく演出面でも斬新な感覚に仕上げられている。戦闘シーンでは、ポリゴンバトルの他に、背景に合わせた光源処理なども必見だ。

立体的なマップもあるぞ！

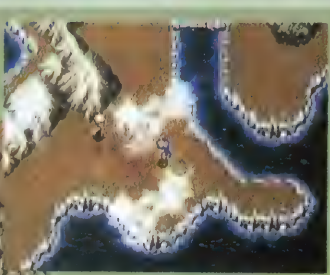


▲レンダリングにより、アクションパターンはとてもなめらか。



▲立体的な地形では、見えているのに行き方がわからない場所も。

フィールド上でも人との出会いが!?



▲村の中だけでなく、フィールドマップ上を歩き回っているキャラクターもいるのだろうか？

◀山のふもとに、ほろ馬車らしいものが見える。その中では、どんな人との出会いが？

©Sony Computer Entertainment Inc.　※画面は開発中のものです。

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	夏予定		

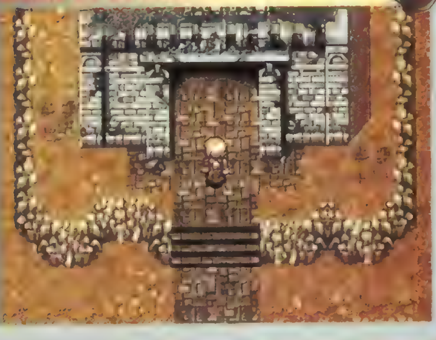
サック・ヴァン・ブレイス &ハンペン

遺跡を盗掘するトレジャーハンター。過去のある事件の復讐のために、〝絶対たる力〟を探しているのだ。相棒のハンペンは、カゼネズミという精霊に近い動物で、しゃべることもできて、ザックたちに知恵を貸してくれる。

▲年齢：27歳。クラス：ブレードスナッパー（居合い抜き「早撃ち」使い）。

◀性別：オス。ハンペンとは古い言葉で「竜巻」の意味。

遺跡の探索に向かう…



◀旅の途中で〝記憶の遺跡〟の情報を仕入れた2人（？）。すでに他の冒険者に荒らされた後の遺跡で、何か発見できるのだろうか…？

修道院で魔法を学ぶ…

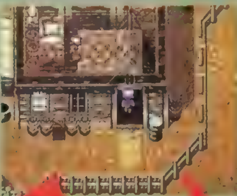
◀守護獣ガーディアンを信仰する修道院。卒業間近の彼女を待つ運命は…？

セシリア・レイン・アーデルハイド

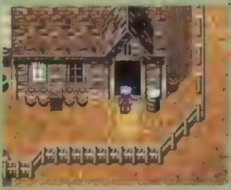
美しい亜麻色の髪をもつお姫様。魔法を学ぶために修道院に寄宿している彼女は、守護獣と心を通じ合わせることができる巫女なのだ。幼い頃に母親を亡くしてから、ずっと修道院にいるため、とても寂しがり屋。でも頑固で大胆な一面もある。彼女の持つ、不思議な力を秘めたペンダント〝なみだのかけら〟には、この世界に関する重大な秘密が隠されており、そのため敵に狙われている。

◀年齢：17歳。クラス：クレストソーサレス（紋章による魔力を使う魔道士）。

建物への出入りは半透明処理でなめらかに！



◀▼屋根が半透明になって消え、家の中の様子が見られるようになるのだ。



▲家に入ろうとしているところ。入口の奥へ進むと……。

バラエティ豊かな戦闘シーンの背景

▲当然、エンカウントした場所にあわせて、背景が変化する。

◀室内では、床の照り返しも計算された光源処理。

◀太陽の位置が低いのか、影が長く伸びている。

ポリゴンと新システムがキミの心を再びアツく!

この「2」の最大のポイントは、キミの育てたキャラで対戦プレイが楽しめること。しかも、そのキャラはポリゴン仕様！　これはアツくなること確実。自分の思い入れのあるキャラを大事に育てて、最強のキャラを創り出そう。

また、前作ではエンディングのフルアニメーションが好評だったが、「2」ではオープニングはもちろん、ゲーム中にも画面の一部でアニメーションが展開する〝クライムクラッカーズシアター〟が採用されているのだ。他にも、メインキャラ（セリア、ウェンディ、ジャンマイケル、マードック）以外のキャラは、展開によっては仲間にならなくなるマルチシナリオを採用。期待度大だね。

対戦プレイもOK

バリバリのアニメーション

マルチシナリオ採用

クライムクラッカーズ2

『クライムクラッカーズ2』は、前作の2年後の物語。キャラクターデザインは、もちろん前作に引き続きここまひ先生！　先生の描く8人のかわいい新キャラクターたちが、広い銀河宇宙を所狭しと大暴れする。ファンの声援に応えて制作が決まったこのゲーム。今回は新システムに迫ってみたぞ！

 ©Sony Computer Entertainment Inc. ※画面は開発中のものです。

ジャンル	RPG	価格	価格未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード 多人数協力プレイ可(2P)
発売日	夏予定		

前作の雰囲気を残しつつも、さらなる進化を遂げた「2」のダンジョン。最大の特徴は、高さの概念の導入によりダンジョンの構造が多様化したこと。「天井や上空から敵が襲ってくる」「高所から落ちて床のスイッチを入れる」などなど、アクション性や謎解きの要素が強化され、より楽しくプレイできるようになったのだ。さらには怪しい場所を"調べる"だけでなく、"突く""叩く""押す"といったアクションが可能になり、どのコマンドを用いるかによってトラップ除去の成否が異なるなど、ダンジョン探索の深みも増したのだ。

▼足下が透けて見えるレーザーブリッジ。これは結構怖いかも…。

◀高さの概念により、敵も高いところから攻撃してくる。注意が必要。

より進化したダンジョンがプレイヤーを待つ!!

ダンジョン構造の多様化に伴い、「2」ではパーティ制も大幅に改善された。4人のパーティメンバーの内、プレイヤーが直接操作できるのは隊列の先頭のキャラのみ。残るメンバーには援護や回復といった指令を与えておけば、後はオートで行動してくれる。おかげでプレイヤーの負担が減り、敵とのバトルや謎解きに集中できるようになったのだ。

▲リアルな動きの敵キャラが、多彩な攻撃で迫ってくる。

◀いろいろな種類のダンジョンで繰り広げられる死闘。メインとサイド2つの武器で攻撃。

定番の実力

定番のワケと実力を考えてみた

「定番」と呼ばれるものには、そう呼ばれるだけの**「ワケ」**がある。たとえばなんでもない**白いシャツ**。襟は、大きくもなく、小さくもない。特別なデザインがあるわけでもない。でも、**やっぱり白いシャツ**である。「一度も白いシャツを着たことがない」という人はいないだろう。何かのときには、やっぱり白いシャツを着るのだから。**定番の「ワケ」は不思議**だ。その正体は今イチよくわからないのに、**定番の「実力」**だけはよくわかる。

ショットは従来と同様、ショットパワーとインパクトを決定する。マニュアルいらずのシンプルな操作は、定番だからこその強み。

残り121ヤード、風速5メートル。9番アイアン？それともPW？　アプローチのクラブ選択には、心地よい緊張感があるものだ。

プレイヤーはもちろん背景やギャラリーにいたるまで、すべてが実写取り込み。まさに本物のマスターズがここに再現される。

『新・遥かなるオーガスタ』も、ゴルフゲームの定番として、**もう何年も愛されてきたシリーズの最新作**だ。何故、このシリーズをプレイし続けるのか。そんなワケなんてとっくに忘れてしまったけど、やっぱりプレイし続けている。そしてその**「実力」**は、はっきりわかる。やっぱりスゴイよ、このシリーズは。何がスゴイって……。その**「ワケ」**は、きっと**プレイステーション**が教えてくれるだろうから。

様々なメニュー選択は、ボタン1つでOK。コマンドも、これまでのシリーズをプレイしていない人にもわかりやすいものになっている。

Copyright by T&E SOFT, Inc. Licensed by AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB Distributed by SOFTBANK CORP

オーガスタ・ゴルフ・クラブと契約し、現地取材をもとに徹底シミュレートされた18ホール。世界屈指の名門コースに挑戦だ。

視野がグリーン周辺の拡大画面に切り替わるグリーン機能も充実。アプローチのときには、ピンの位置を確認しよう。これ、プロの定番。

グリーンまわりに、イヤらしく配置されたバンカー。バンカーを避ける第2打、第3打が、マスターズのポイントなのだ。

『遙かなるオーガスタ』プレイステーション版。6つの「新」をチェック!!

モザイクを追放し、画像クオリティがアップ
従来の画面では、樹木にカメラが近づくとモザイクが目だってしまいましたが、PS版においては画像クオリティの向上を施し違和感なく仕上げました。

簡単操作のメニューシステム
ゲームを始める際に今までの冗長なメニューシステムを改め、ほとんどが一度か二度のボタン選択ですぐにゲームが始められます。

高解像度の美しいCG画面
PSならではの大容量で、実写取り込みによる人物や背景のきめ細かさ、鮮やかな色彩表現、メニュー画面の文字などが高精度で再現されます。

ボタン一発で呼び出せるヘルプ機能
従来はまとめて練習モードという形態をとっていましたが、今回は操作に困ったときにボタン一つでその場に応じたヘルプ画面が表示されます。

空撮画面をリアルタイムで表示
今までは計算や描画に時間がかかり過ぎるため動画再生で行っていた「空撮」を、リアルタイムで計算・表示させます。

臨場感あふれる音響効果
プレイ中の雨音をはじめ、鳥の声などプレイ中の環境効果音をごく自然にすべてCDクオリティの音質で再現しているので、臨場感が抜群です。

人生を、棒にふってみよう。

【棒にふる】努力や苦労をムダにすること。

ウソの人生、ゲームの人生だから、やりたくてもできないこと、思い切ってやってみよう。全部ムダになったっていい。でも、もしかしたら、なりたい自分にだってなれるかもしれないよ。

4人プレイOK

TAKARA

スーパーファミコン、セガサターンに続き
DX（デラックス）人生ゲーム、プレイステーションに登場。

THE GAME OF LIFE DX人生ゲーム®

のるか、そるかの人生もいいっス。

- 不景気もなんのその。株の売買、不動産ころがし。
- 氷河期なんて関係ナシ。職業選択の自由。
- 結婚相手を選ぶのは自分。決めるのは運。
- 人生のコースを3種類から自分で選べる。
- マルチタップ対応、セーブ機能付き。
- プレイステーション版ならではのミニゲーム6種類付き。

絶賛発売中　**¥5800（税別）**

マークおよびPlayStation、は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1960LINK RESEARCH CORP. ©1996MILTON BRADLEY COMPANY. ©TAKARA CO.,LTD. 1996.
©TAKARA CO.,LTD 1996.
イラスト／フルサワヒロシ
タカラ　タカラの商品はおもちゃ券で。価格はすべて希望小売価格です。
青戸本店／〒125　東京都葛飾区青戸4-19-16

電撃 Soft Station

宿題がない楽しい楽しい春休みがやってきて、
毎日長時間にわたってコントローラを握ってる
そんな熱い貴方に贈るとっておきの新作情報……
今月も期待作めじろ押しでお届けいたします!

PART:2 1996 MAY 電撃ソフトステーション

一国の興亡を背景に、時空を超えたストーリーが展開する……
3Dであることをフルに生かした魅力的なシステムの数々!!

ヴァンダルハーツ(仮)

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

シミュレーションRPGの究極の形と言ってもいいのではないでしょーか。3Dとは言え、なぜか見た目のショボいゲームが多い昨今、このゲームの視点の〝グルングルンさ〟は、モノスゲーッの一言です。ストーリーも何やら壮大なものになるらしいし、コナミさんの入れ込み方も本気です。担当者の方も美人です。期待しましょう♥(サンダンバラ高橋)

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	8月予定		

重厚な人間ドラマを3Dで描いたド迫力のシミュレーションRPGの登場なのだ!!

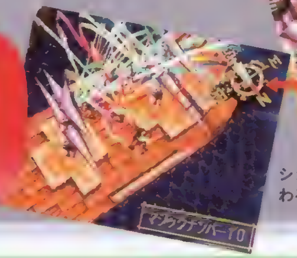
フィールド全体を3D化し、平面に高さの要素を加味した立体的な戦闘が楽しめる次世代シミュレーションRPG、それがこの『ヴァンダルハーツ(仮)』だ。単に武器や魔法を使って戦うだけでなく、地形を利用したトラップで敵を倒すこともできる。3Dであることがフルに生かされたこのゲーム、その優れたシステムをチェックしていくぞ。

▲3Dで展開される広大なストーリー。

◀戦闘シーンも3D画面ならではの迫力だ!

ZOOM UP 迫力シーンを最高の演出効果で見せる!

攻撃アクションに入るとカメラは自動的にベストな角度に回り込み、その戦闘をアップで見せてくれる。この演出がとにかくスゴイ。まるでSF映画の様な大迫力のカメラワークなのだ。単にズームアップするだけでなく、カメラはその時の状況や技、魔法に応じた最高の演出効果を考えズームを変更するので、グッとくる迫力シーンをたくさん見ることができるぞ。

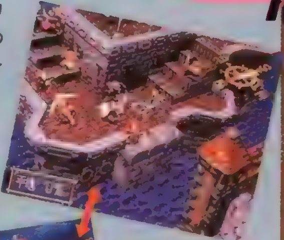


◀▲魔法攻撃のアニメーション。写真でもその迫力は伝わるが、実物はもっとスゴイぞ。

すべてが3Dなのだ!

ANGLE グルグルっと視点変更が可能!

3D化された戦闘フィールドは、カーソルがある点を中心に、真横、斜め上、真上までのあらゆる方向に視点を移動することができる。要するに好みの方向からフィールドを眺めることが可能なのだ。これによって3D戦闘の臨場感はさらに増している。戦闘シーンを演出するのは君なのだ。



◀▲同じフィールドを3種類の角度から見たもの。視点を変えることによって分かる地形や敵の位置などから作戦をたてよう。そして戦闘だ!

TRAP フィールドは仕掛けだらけ!

▲トラップに使えそうなアイテムはあるかな?

箱庭感覚の戦闘フィールドには、3Dならではの仕掛けがたくさん用意されているぞ。高い場所にある石を落として敵を押しつぶしたり、水門を破壊して低地にいる敵を溺れさせたり、ブロックを積んで敵の進攻を阻止したり……。アイデアしだいで何通りものトラップを仕掛けることが可能なのだ。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

RPGを作って楽しむ「コンストラクション・ゲーム」が登場！
手塩にかけた自信作のダンジョンで、友だちをあっと言わせよう。

ダンジョンクリエイター

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

こんなとこで引き合いに出すのもなんだかなって気がするんだけど、ＳＦＣで好評を博した「ＲＰＧツクール」シリーズが、本腰入れて本格的なＲＰＧを作れるソフトなら、「ダンジョンクリエイター」は遊び感覚で３Ｄダンジョンを作るエンターテイメント指向のソフトといったところ　軽い気持ちで触れてみるのに最適だね　（がん）

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	5月31日		

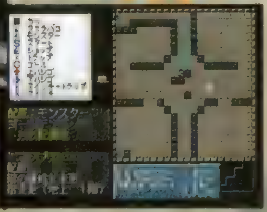
ゲームクリエイターの喜びを知る!?3D・ダンジョンエディター！

〝プレイする〟楽しみではなく、〝クリエイトする〟楽しみ。そんなまったく逆の角度からダンジョンの面白さを追求した、３Ｄダンジョンエディターがこの『ダンジョンクリエイター』だ。このソフトでは、極めて簡単な操作と手順でダンジョンはもちろん、モンスター、トラップ、果ては装備品やアイテムにいたるまで、すべて自分の思いのままのダンジョンが作成できるのだ。好奇心と創造力のおもむくままにキミだけの３ＤダンジョンＲＰＧが作れるぞ。さらに作ったダンジョンのデータはメモリーカードに保存できる。自慢のオリジナル・ダンジョンで、友ダチを苦しめる（？）ことも可能なのだ。

「遊ぶ」ではなく「遊ばせる」快感!!

ゲームを作ったら、誰かに遊んでもらいたくなるのが人間の性というもの(？)。自信作ができたら、さっそくお披露目だ！

オリジナル３Ｄ・ダンジョン
＝
君だけの箱庭！
モンスターを配置すれば
気分は大魔王!?



キャンペーンモード

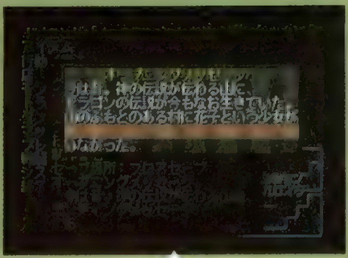
このモードでは、あらかじめ用意されているサンプルゲームがプレイできる。ダンジョンを作る前に一度遊んでみると、いろいろな発見や、参考になる要素があるはずだ。ゲームバランスの面も参考にしながら、プレイしよう。

◀国の守護神たるマスタードラゴンを探し出すのがプレイヤーの目的なのだが……。

▲「オリジナルのゲームを作りたい！」ＲＰＧファンなら、誰もが一度は思うことだよね。

コンストラクションモード

実際にゲームのデータを作成する、このソフトのメインのモードだ。11種類のメニューがあり、そのうち８種類がゲームの中核をなす様々なデータをエディットするものになっている。実際に取りかかってみると、作成可能なデータの膨大さにまず驚くことだろう。このモードに入る前に、どんなダンジョンを作るのか、じっくり構想を練っておく必要があるぞ。



ゲームストーリーも自作できる！
オープニングとエンディングに流れるメッセージも自作できる。世界観を示すためにも、しっかり考えよう。

▲ダンジョンの中には財宝も隠されている。それらを持ち帰ることも勇者に課せられた大事な使命だ。

ゲームプレイモード

コンストラクションモードで作ったダンジョンは、このモードで遊べる。オリジナル・ダンジョンが完成したら、さっそく友ダチにプレイしてもらおう。誰もが感嘆のため息をもらすような超大作をめざせ!!

▲自分以外の誰かに、プレイヤーの立場から意見を聞かせてもらうのも大切なことだ。

コンストラクションモードでできること、できないこと

コンストラクションモードのメニューは内部データの作成、設定に重点が置かれていて、その内容は非常に充実している。データ的な部分は、ほぼ完璧に、プレイヤーが自由に設定できると言ってもいいだろう。しかし、残念ながらビジュアル面でのエディットは、ほとんどできなくなっているのだ。モンスターやアイテムのグラフィック、視覚効果のアニメーションまでは、さすがに自作することはできない。これらについては、最初から用意されているものを選んで使うことになるぞ。

●モンスターエディット

モンスターは80種類まで登録できる。ステータスはかなり細かい部分まで設定できるので、登場する順番、その時点でのバランスも考慮して「強さ」を決めよう。

●マップエディット

20×20のダンジョンを、地上と地下に10フロアずつ、最高20フロア作ることができる。この中にモンスターやトラップなどを配置して、冒険の舞台を作り上げるのだ。

 ©1996 鶴田道孝 ©1996 Electronic Arts.

新ダンジョン公開！ ますます広がる
『クーロンズ・ゲート』の妖しく、そして美しい世界

クーロンズ・ゲート
-九龍風水傳-

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ねぇ、「クーロンズ・ゲート」ってさぁ、結局どんなゲームなの？」ときかれることがある。開発スタッフでもないので、困る質問だが、かなりスゴイものになりそうなことだけは、マチガイないだろう。グラフィック、音楽、セリフ(声優)、世界観……これまで日本のゲーム業界が扱ってこなかったテーマが込められているのだ。 （ケもイわシんカち）

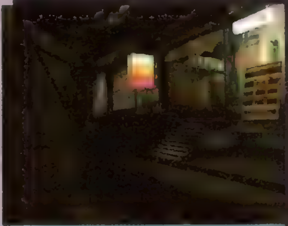
ジャンル	AVG	価格	¥6,800(予価)
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月予定		CD3枚組

まだまだ未公開の部分が、非常に多いのだ

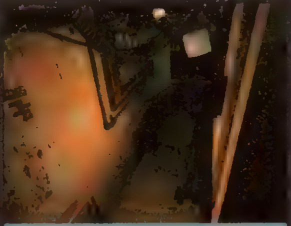
木火土金水陰陽五行

ようやくゲームとしての姿を現しはじめた『クーロンズ・ゲート』。九龍フロント～九龍ディープ～リアルタイムダンジョンの３つの舞台が用意されていて、この順番でゲーム性が強くなっていき（３Ｄダンジョンアールピージーに近い感覚になっていく）、逆の順番でストーリー性が強くなっていくということは、これまでに御紹介した通り。今月新たに紹介するのは、今まで紹介されていなかった九龍ディープの画面写真だ。実は九龍ディープは九龍フロントの先にいくつかあって、今まではその中の一つである「龍城路」というディープしか公開されていなかったのだ。今月紹介するのは新しい一つのディープなのだが（名称は未公開）、龍城路とはまったく異なる印象を受ける。さらにこのディープで明らかになったことだが、１つのＲＴダンジョンにはいくつもの入り口が用意されているらしいのだ。「クーロンズ・ゲート」のダンジョンマップはそうとう歯応えのあるものになっているようだ。

南洋美容建美中心



いかにも「クーロンズ・ゲート」らしい、さびれた街角。全体の雰囲気には、「龍城路」と基本的な違いはなさそうだ。



この階段の移動は、見事なムービーで再現される。なんでもないことなのだが、リアルな視点移動は秀逸だ。

男女兼用のかつらも取り扱っている、かつら屋の店頭。男女兼用ということは、いわゆるオカマの方が使うのだろうか。

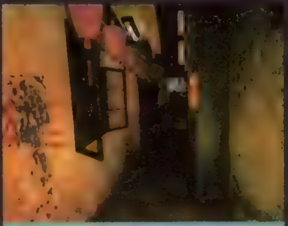
九龍城内にある、天堂劇場の入り口。どんな映画が上映されているかは、付近の看板を見ればわかる。

RT リアルタイムダンジョン

リアルタイムダンジョンでは、物の怪との接触（戦闘とは言い難い）がある。さらに、クリアするための最短ルートだけを通っていたのでは手に入らない貴重なアイテムなども隠されているらしいのだ。

リアルタイムダンジョンの構造も、極めて複雑なものになっている。吹き抜けがあったりするため、ここでも明確な階層の区別がつけにくいのだ。

ここにもある、クーロネット端末。様々な情報を得ることができる、貴重な設備なのだ。



やはりうらぶれたというか、さびれた雰囲気の漂う通路。先に進めば進むほど、九龍城内には暗い雰囲気が漂う。

こちらは天堂劇場の前。ちなみに劇場内はリアルタイムダンジョンになっている。映画は……上映されていないだろうな。

俗称、医者の街。ちょっと過激で妖しい整体屋や、現実の九龍城砦にもあった入れ歯屋などが立ち並んでいる

オルゴール屋の主人。これまでに公開された商人たちとは違って、何を売っている商店なのかがよくわかる。

そのオルゴール屋の前。オルゴールは、誰が、何のために必要としているのだろうか？

©Sony Music Entertainment (Japan) INC.

人類に戦いを挑む悪の組織"ラグナロック"を壊滅させろ!
鋼の機体が唸りをあげて、いま、戦いの幕が開く!!

ウルフファング
空牙2001

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
とりあえず宣言しときますが、グレネードランチャー+ナックルショット+6輪の"護法"は俺のです。一撃必殺の攻撃力なら、どの機体にも負けません。いくらクリアしやすくても、名前がカッコよくても、エレクトリッガーなんて消極的なウェポンは使いません。あとは、PS版のために改良された、一部のパーツの出来に期待するばかり。（TAC☆）

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	未定
発売日	5月下旬予定		

メカフェチ感涙モノのアクションSTG もうすぐ移植完了だ

『ウルフファング』は、装甲機兵と呼ばれるロボットを操って戦う、ハードなメカのアクションとイカス演出が熱いSTG。マニアの間では、いまだに根強い人気を誇るアーケードの名作だ。移植決定の発表以来、首を長くして待っていた人も多いと思うけど、いよいよその発売が近づいてきた！　アーケードでやり込んだ人が多いだけにその移植度が気になるところだが、現段階のサンプルでもすでに、見事なまでの完成度を確認したから、安心していいぞ！

◀ライバルメカも登場。ロボットアニメのファンにはたまらない展開が続出するのだ。

PS版はボイス入りだ!!

このゲームでは、戦闘中にボスの接近を知らせる通信が入る、なんて演出があるけど、そういったシーンのメッセージに、声優さんによるボイスが入る。もちろん、エクシングのこれまでの移植作同様、PSモードと忠実な移植のアーケードモードの選択も可能。

◀声優：玄田哲章。プレイヤーに作戦指示を与える、シブイ上官。

◀声優：横山智佐。敵の情報や戦況を、通信で伝える。美人。

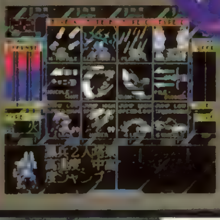
◀声優：関俊彦。1P側の青い装甲機兵を操るナイスガイ。

▶声優：松本梨香。赤い機体の2Pは、女パイロット。

自機は64タイプ+α!

プレイヤーが乗り込む装甲機兵は、アーム（近接攻撃）、ボディ（特殊ウェポン）、レッグ（移動力のタイプ）のパーツを組み合わせることで、64タイプもの機体が選べる。しかもPS版では、一部のパーツが改良されて、より使いやすくなっているぞ。

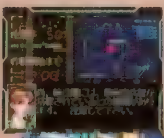
◀アームの一つ、パイルバンカー。



◀全機体に、名前がついている。

侵攻ルートを選択可能!

ステージ3、4の任務は、ステージごとにイージーとハードの2つのルートに分岐していく。全部で4つのルートがあり、難易度もエンディングも違うので、何度も楽しめるぞ。



◀どちらを選ぶかで、難易度も変わる。

▼ステージごとに、さまざまな戦場が。

©XING 1996／DATA EAST CORP. 1994

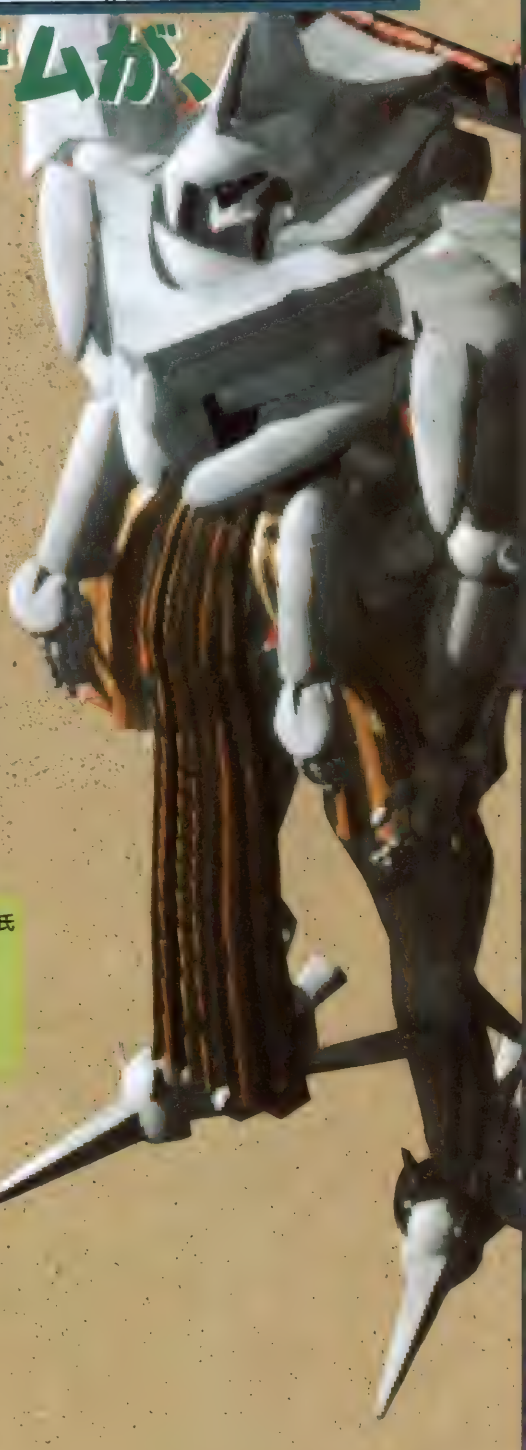
あのワースの世界がPSで展開する!
「操兵」をクローズアップしたS・RPG、衝撃の発表!!

操兵伝 聖刻1092

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「操兵」を中心にした、S・RPG。「ワース」を知っている人なら、なるほどね！　と納得する着想だよね。よくある「RPG化！」っていうような安易なものではなくて、ゲームの基本システムから深く深く操兵という設定が関わってきているという部分に期待が集まるよね。とにかくシステムに注目したい。（けモいワレンかチ）

ジャンル	アクティブRPG	価格	未定
メーカー	ユタカ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	秋予定		



原作とゲームシステムが、刺激しあう時…

あの人気ファンタジー「ワース」を原作とするシミュレーションRPGが、PSに登場するぞ。「ワース」とは、1つのファンタジー世界の総称であり、これまでにもTRPGや小説、SFCソフトとなって高い人気を得てきたプロジェクトだ。今回のPSソフトは、「ワース」サーガの中でも1つの核となっている「聖刻1092」というシナリオを元にして、そこに登場する「操兵」というキャラクター（神話的な兵器あるいは兵士。精神性の高いロボットのようなもの。詳しくは下記参照）に焦点を当てたS・RPGになっているのだ。……というわけで、さっそく原作の千葉暁先生と、ゲームのプロデューサーである上田和敏氏にコメントをいただいてきたぞ。上田氏「原作を読ませていただいて、こりゃ困ったぞと（笑）、ゲームにするのは難しいんじゃないかと思ってました。でも、操兵にはゲームシステム的な魅力を詰め込むことができるはずだと考え直しまして、原作にはないシステム的な部分を勝手に盛り込ませていただいて、先生のお許しをお願いしているんですよ」千葉先生「上田さんからお聞きする原作にはない部分っていうのが、非常にいいと思うんです。僕にとっては思ってもみなかったような設定になってるんで、逆に原作の方をそういう設定に変えてしまおうか（笑）なんて考えてるくらいなんですよね」

このように、お二人の息もぴったりで、現在、ゲームの細かなシステムに関する練り込みが急ピッチで進んでいる。続報が入り次第、お届けする予定なので、「ワース」ファンの方も、まだ知らない方も、楽しみに待っていてほしい。

原作 千葉 暁氏

仲童舎ワースプロジェクト「ワース」世界の生みの親。自身の作品への愛は、非常に深い。

ゲームデザイン 上田和敏氏

株式会社メテム代表取締役「操兵伝」では、プロデューサーとして斬新なシステムを企画。

■操兵

操兵は、今回このように完全3Dのデザインで登場する。まるで対戦格闘にでもなるかのような風情が漂うが、ゲーム内容はRPG。このキャラクターがどんな戦闘シーンを見せてくれるのだろうか……。なんとなくワクワクしない？

操兵とは何なのだろうか

操兵とは身長2リート（約8メートル）にも達する機械仕掛けの鋼鉄の巨人のことで、不思議な力を秘めた宝石「聖刻石」が64個はめ込まれた仮面の力によって命を得ることができる。その戦闘能力は1機で騎兵数十騎に匹敵するほどで、戦争の勝敗を左右する重要な存在でもある。また、操兵はその用途と仕様によって、「狩猟機」「従兵機」「呪操兵」の3種類に分けることができる。

聖刻シリーズの世界とは

「聖刻」シリーズとは、ロボットのような鋼鉄の巨人「操兵」が存在するファンタジー世界の総称で、ジャンルにこだわらないクロスメディア作品でもある。今回のPS版の元になっている「聖刻1092」は、このシリーズの小説版（ソノラマ文庫）であり、主人公・フェンと彼の乗る《八の聖刻》の1つである白き操兵「ニキ・ヴァシュマール」を中心に、ストーリーが展開していくのだ。

©仲童舎　©YUTAKA 1996 MADE IN JAPAN

ブッちぎりブン殴るあの爽快感がＰＳでよみがえる!
オートバイ・レースゲームの決定版が登場だ!!

ROAD RASH
ロードラッシュ

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

車に引かれてもライバルに殴られても起き上がり、何事もなかったかのようにバイクにまたがるロードラッシャー……すさまじいよね。こいつら、全身強化手術かなんか受けてるに違いない。ほぼ不死身だし、バイクの方が壊れやすいし。これほどに勝つことに執着しているゲームも、なかなかないんじゃないかと思う。（鼻ボクシング愛好家なんでメガ・ポチラ）

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月22日(発売中)		

無法者たちのサバイバルレースゲームが過激に展開!

スリリングなレース展開と、ライバルとの壮絶なトップ争いが話題を呼んだバトルＲＣＧ『ロードラッシュ』。道を横切る人々を跳ね飛ばし、ライバルをバイクから蹴り落とし、白バイまでも攻撃してしまう、勝つためには手段を選ばないロードラッシャーたちの戦いに、ＲＣＧファンならずとも虜になったよね。本作はその３ＤＯ版がもとになっているが、レース画面のグラフィックがパワーアップされ、より迫力のあるレースが楽しめるのだ。果たしてキミは全５コースを制覇することができるか？

ロードラッシャーはこう戦え!

このゲームには練習用の「スラッシュ」と、レベル１から５までを走破していく「ビッグゲーム」の２モードが用意されている。ここでは「ビッグゲーム」のゲームの流れを紹介していくぞ。

弱肉強食のレースを

ケリッ

◀基本的な攻撃だが、パンチよりはリーチが長く敵を転ばせやすい。やられる前にやれ！

▶普通なら即入院モノの強力な武器。武器は敵から奪うことも可能。

鉄パイプ

▶敵をなぎ倒し、トップでゴールイン。３位まで賞金がもらえるのだ。

GOAL IN!

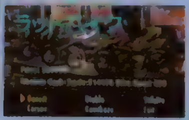
トップで走り抜ける!!

●バイクは全部で3クラス!

バイク屋には様々な性能のバイクがある。性能の良いバイクは高価なので、なかなか買えないぞ。

▲性能はそこそこ良く、中級者向けのバイクだ。

▲ニトロ搭載の恐ろしくスピードの出るバイク。



▲激安だが性能は低い。

賞金を手に入れバイク購入へ

◀レースのレベルが上がるとライバルも手ごわくなる。買い替え時が重要だぞ。

そして

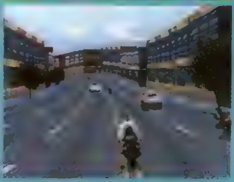
▶今までとは格段に性能の良いバイクを購入。これで次もトップはカタイぜ。

バイク購入！再びレースだ!

公道を爆走しろっ!

シティー

車が多く、クラッシュを起こしやすいコース。少しふらついただけで、道路わきの街路樹やダストボックスにぶつかってしまい、難易度は高め。



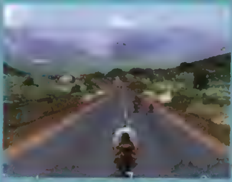
シェラ・ネバダ

道が狭くカーブの多い田舎道と、交通量の多い都会の公道の複合コース。田舎道はスピードが出やすく、きついカーブでは車体が横に流れる。

ペニンスラ

道幅は広いが、坂が多くカーブもきつめ。前方が見えにくいため、対向車やライバルの発見が遅れ、接触事故を起こしやすいコースだ。

ナパ・バレー



直線ときついカーブとの繰り返し。カーブで曲がりきれず、ガードレールに激突してしまうことも。コーナリングのテクニックが要求される。

パシフィック・ハイウェイ

海岸や田舎、都会を暴走するコース。前半の海岸は道幅が狭く、交通量も多い難所だが、そこさえ抜ければ比較的スムーズに走れる。

©1995 Electronic Arts

ムービーで動き回る迫力満点のゾンビはホラーファン必見のテキ。
選択肢の選び方で変化していく物語は何十通りにもおよぶのだ!

東京SHADOW

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

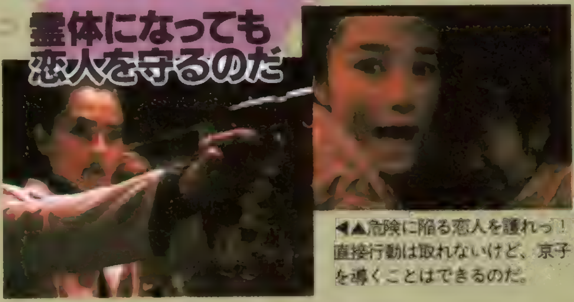
ＳＦＸのゾンビがグロくってなかなか良いっス。ぼくがプレイしたときの展開では、渋谷、宗教、米軍、第２次世界大戦、遺跡などなど、一見関係ない物が、複雑に絡み合っていて物語自体は厚みがある感じがしました。もう一回やりたい、って思わせる魅力があります。ハイ。
（でもこのテは、物語がどんどん変わるから原稿がメンド臭いと思った小林）

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

渋谷の街に秘められた、忌まわしき過去を暴け!

動画バリバリのムービーがウリの本格ホラーＡＶＧがついに登場する。なんと主人公は霊体！　死んでから恋人を護らなければならない、という設定なのだ。渋谷の地下に存在している正体不明の迷宮に乗り込む恋人を危機に陥らないように導かなくてはならない。また、物語は選択肢によって変化するマルチシナリオを採用している。

霊体になっても恋人を守るのだ



◀▲危険に陥る恋人を護れっ！直接行動は取れないけど、京子を導くことはできるのだ。

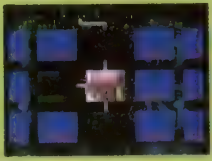
STORY

主人公ヒデの恋人は警察官の京子。なかなか会えない二人だが、珍しく京子から電話が入り、渋谷のライブハウスに行こうと誘われる。翌日、渋谷駅から降りたヒデは"１０９"の上空に走る赤い稲妻を見てしまう。だが、その稲妻は他の人々には見えていないのだ！ヒデは待ち合わせ場所に急ぐのだが……。

マルチシナリオ 選択によって物語は変化する

ストーリーは選んだ選択肢によって変化する。そして１度見たシーンは、メモリーカードにセーブされるのだ。セーブデータを見れば、幾つのシーンを見たかを確認できるから、すべてのシーンが見たくなるよね。

▲前回と違う返事をすれば、物語はガラッと変わるぞ。



▲プレイ中に見たシーンは、並べて表示されるのだ。

移動方法は2種類

実写画面では、実在の渋谷の街をプレイヤーの視点で歩いていく。もうひとつの移動方法は、マップ画面を表示して、そのマップ上で移動していくというものだ。

◀マップ画面なら、建物の名前なども表示される。イベントが発生すると、自動的に実写画面に切り替わるのだ。

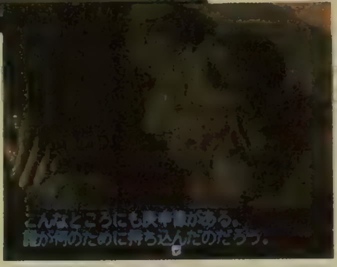
渋谷全域に広がっている地下迷宮、果たして何が…!?

地下通路

▲◀突如現れたドア。赤ちゃんの泣き声がかすかに聞こえるぞ。見たいものは目玉型のアイコンで選ぼう。

謎の人物が住んでいたり、天井に庚申像が埋め込まれていたりと、何のために作られたのかわからない迷宮。大きな秘密がありそうなのだが…？

▼地下で見つけた死体が握りしめていた古代の剣。彼はなぜ、こんなものを持っていたのか？



米国空軍

▲米軍の無線機や装備が散乱した部屋。ここには米国空軍将校がいるのだが…。

遺跡・宗教

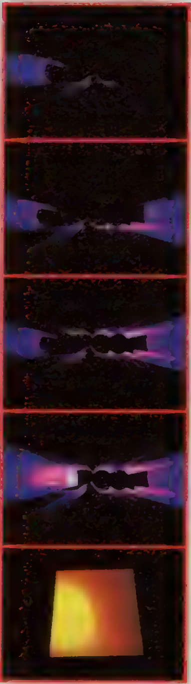
意識を持った石像群が、地上、地下を問わずに登場するぞ。なにを伝えようとしているのか？　また、実在の神社やお寺などがストーリー上、重要な鍵となる。

襲いくる死者たち!

©西谷史・シップス、メディアワークス ©TAITO CORP.1996

LOOK INFORMATION

先取り情報3連発！ カプコン、96年度の最新発表!!



3月27日に東京プリンスホテルで行われた「カプコン96年度新作発表会」で、次々と衝撃的な発表が行われたぞ！……っていっても、実はこの原稿を書いている時点では、27日なんてまだまだ先の話。今月はその先取り情報として、先行発表された3タイトルだけお伝えしよう。もちろん96年のカプコンはこれだけではない！　続報に注目してほしい。

ストリートファイターZERO2

やっぱり！　そして、待ってました！　といった感じの「ストリートファイターＺＥＲＯ２」ＰＳ移植決定！　前作「ストＺＥＲＯ」が高い評価を得ているだけに、この「２」にも期待が集まるところだ。できればＰＳオリジナルモードも……。

▲なにかと話題を呼びそうな新キャラのゲン。戦闘中に流派が変えられる暗殺拳の使い手。

▲おぉ、ダン！　ダンよぉ～!!　今回もおまえは最弱の称号を得てしまうのか？

新システム　オリジナルコンボ

[illegible]

▶復活のザンギエフ！　ちなみにダルシムも復活しているのだ。ブランカ、本田は……??

ロックマン8

あの超人気痛快ＡＣＴ「ロックマン」シリーズの最新作が、ＰＳで登場する！　先日発表された「ロックマンＸ３」ではなく、こちらは本編、あの青いロックマン（とでも呼べばよいのだろうか）が大活躍するシリーズだ（「６」まではＦＣ、「７」はＳＦＣで登場）。

▲現在公開されているのは、この画面写真だけ。どんなボスが待っているのか？

ブレス オブ ファイア3

竜の一族に生まれた「運命の子」が、幾多の冒険を経験して成長していくというカプコンの人気ＲＰＧシリーズ「ブレス オブ ファイア」が、ＰＳで発売決定！　ＳＦＣ版前２作の続編ではなく、まったくのオリジナルストーリーで展開される「３」が登場するのだ。巨人族が竜にその姿を変える戦闘シーンなど、ＰＳの機能を活かした派手な演出が期待される。

[illegible]

緊急発表！ CAPCOM

©CAPCOM CO.,LTD.「ブレス～」はＳＦＣ版、「ストＺＥＲＯ２」はアーケード版画面写真です。

このソフトをプレイすればＵＦＯ博士になれる!?

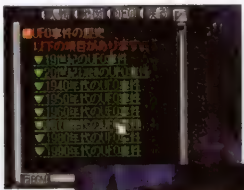
矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!

ジャンル	ETC
メーカー	日本クラリービジネス
発売日	5月予定
価格	¥7,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

ＵＦＯの世界にズッポリはまれる、貴重なソフトだ!

ＵＦＯ研究家として有名な矢追純一氏が監修するデータベースソフトが、いよいよ登場する。写真や映像など、ＵＦＯに関する豊富なデータが満載で、しかも自分で好きなように情報を取り出すことができるのだ。情報の入手はすべて、知りたい項目をクリックしていくだけで進められるようになっている。しかも、人物や歴史、地名などあらゆる方面から情報を検索できる。興味のある部分から調べていくだけで、いつのまにかさまざまな情報を体験できるのがこのソフトの大きな特徴だ。さらに、自分で調べたデータをすぐに見られるようにメモリーカードにセーブしておくこともできる。ＵＦＯ好きの友だちを集めて、いろいろと話しながら見れば、楽しさも倍増すること間違いないぞ。

▲スライドショウでは、豊富な写真やデータを色々なテーマごとにまとめて見せてくれる。ＵＦＯに詳しくない人でも、これを見れば知らないうちにＵＦＯフリークになれるかも。



◀19世紀から最新のものまであらゆる年代のデータが満載。

▶知りたい項目を選ぶだけで、貴重な映像や写真が見られる。

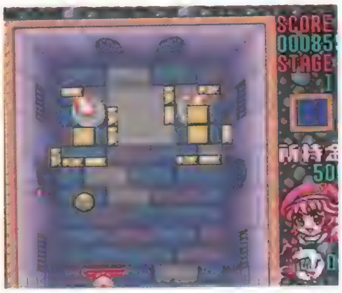
▶映像を見るだけでなく、同時に説明を音声で聞くこともできる。より理解を深められるぞ。

『ブロックくずし』が装いも新たに登場だ!

ブロックくずし ～デデンの逆襲～

ジャンル	TBL
メーカー	アイランドクリエイション
発売日	5月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マウス、ボリュームコントローラ

全300面のステージがあなたの挑戦を待っている!



▲さまざまなアイテムを駆使して、ステージをクリアしていくのだ。「すとーりーもーど」では、所持金を貯めて買うことができるショップアイテムがある。そのほかにも対戦専用のアイテムもあり、プレイを盛り上げてくれる。

▶「たいせんもーど」では、3つの中から対戦モードを選択。これはスカッシュタイプだ。

ゲームの名作『ブロックくずし』が、300面というステージをひっさげて登場だ。ゲームのモードは全部で４つ。ＲＰＧ感覚で楽しめる「すとーりーもーど」。１人でも２人でも楽しめる「たいせんもーど」。「すとーりーもーど」に登場する200面を一気にプレイできる「ちゃれんじもーど」。そして腕に自信のある人のために用意された、全100面の「ちょうむずもーど」だ。また20種類以上のアイテムがゲームを盛り上げてくれる。各面を構成するブロックにも色々あり、当たると爆発して隣接するブロックを壊すなどといった効果をもっているのだ。

◀5人の中から好きなキャラクターを選んでプレイできる。

▶「すとーりーもーど」はフィールドを移動しながら進める。

美少女ゲームでおなじみの女のコたちと告白をかけて麻雀で勝負!!

同級生麻雀(仮)

ジャンル	TBL
メーカー	ユーメディア
発売日	秋予定
価格	未定
対応周辺機器	なし

14人の女のコ全員からの告白目指して勝負、勝負!

パソコンゲームで有名な「同級生」が麻雀ゲームとなって登場だ。麻雀自体は、４人打ちのオーソドックスなもの。しかし、３つあるモードの中の１つ、シナリオモードはマルチエンディングのオリジナルシナリオで展開するのだ。決められた期間のあいだ、さまざまな場所で特定の女の子と麻雀をしていく。その勝敗で女の子に告白されるかどうか、エンディングが変化するというわけだ。シナリオモードのほかには、好きな女の子を選んで対戦するフリー対戦モード、そしてシナリオモードで見たデートシーンなどをもう一度見ることができるＣＧ再生モードの２つがある。

▲女の子に告白されるかどうかは、プレイヤーの勝敗や誰といつ麻雀するかにかかっている。麻雀の勝ち方や女の子との会話の選択によっては、デートに誘われたりなどのイベントが起きるのだ。

エイリアンに侵攻された地球を取り戻すため、主人公ハンクはたった１人で立ち向かう!

ローンソルジャー

ジャンル	ACT+STG
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	6月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

強力な武器でエイリアンを蹴散らすパワフルACT

侵攻してくるエイリアンを相手に、さまざまな武器を駆使して闘う３ＤＡＣＴが登場する。既に発売されているヨーロッパでは、発売週にダントツの売上トップを記録したスグレモノだぞ。このゲームは、エイリアンに侵攻された地球が舞台。主人公のハンクは、エイリアンとそれに協力している人類の裏切り者たちに鉄槌を下すため立ち上がるのだ。迫り来るエイリアンたちを、手榴弾やロケット砲などの武器で攻撃していくというＳＴＧの要素が満載。たった１人でエイリアン達を撃破していくハンクは、まさにタイトルのローンソルジャーの名にふさわしい活躍を見せてくれるぞ。

▲火炎放射器を使い、エイリアンと戦うハンクの勇姿。そのほかにも裏切った人間が操る戦車などを相手に戦い、ステージをクリアしていくのだ。エイリアンにハンクの強さを見せつけよう。

フルポリゴンのロボットを操り、宇宙空間で襲い来る敵を撃破していけ!

オメガブースト

ジャンル	3DSTG
メーカー	SCE
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	未定

かっこいいメカアクションが魅力の３ＤＳＴＧ

フルポリゴンによる滑らかなロボットアクションを繰り広げる、３ＤロボットＳＴＧ。登場するメカのデザインをＴＶアニメ「超時空要塞マクロス」や「マクロス７」でおなじみ、河森正治氏が担当している。自機のデザインもファンの人が見れば一目でわかる、カッコイイものになっているのだ。ゲームは、与えられた任務に沿って決められた敵を撃破して進めていく。自機には連射が可能なガンポッドと、ロックオンした敵を追尾して攻撃するミサイル系の２つの武器が搭載されている。この２つの武器を駆使して敵機や敵基地などを破壊し、さまざまな任務をクリアしていくのだ。

▲レーダーで敵の動きを補足しつつ、攻撃するのだ。３ＤＳＴＧの基本を押さえてのプレイが大事。ミサイル系の武器には弾数制限があるので、相手を考えて使うことが必要になるぞ。

©日本クラリービジネス ©ISLAND CREATION ©エルフ/CHANTNOIR/YUMEDIA/AROMA ©1995 Telstar Electronics Studios Ltd.All rights reserved. ©Sony Computer Entertainment Inc.

LOOK INFORMATION

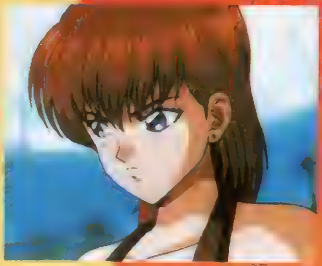
寺田憲史氏&まつもと泉氏の「きまぐれオレンジ★ロード」コンビが放つハートフルな恋愛ドラマ

エンジェルグラフィティ

あなたへのプロフィール

▲これはオープニング。かわいいＳＤキャラも登場する。

君はきっと恋におちる



▶現実もそうだけど、女のコの気持ちを理解するのは難しい。

脚本に寺田憲史氏、キャラデザインにまつもと泉氏を迎えた恋愛をテーマとした期待のＳＬＧだ。メインの登場キャラは５人。ふんだんに盛り込まれたアニメシーン、豪華声優陣の起用、マルチエンディングなどウリもいっぱいだ！

物語は高校２年生の始業式の日からスタートする。プレイヤーは勉強や部活、バイトなどの高校生活を通して、気に入った女のコにアプローチしていく。そして、卒業までの２年間で相思相愛になればめでたし……なんだけど、そううまくはいかないぞ。なぜなら実際の女のコの気持ちを取り入れてシナリオが書かれているからだ。ゲームだからって甘く見ないで、本気で女のコと接してほしい！

▶魅力的な女のコが５人登場。その他にもサブキャラが多数出てくる。豪華声優陣の声にしびれるのもよし！

ジャンル	恋愛SLG	価格	未定
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	対応周辺機器	マウス
発売日	春予定(限定版とも)		

限定版制作快調!
主題歌レコーディングレポ

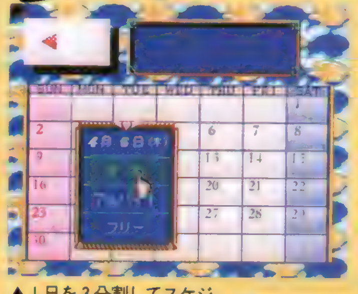
限定版のスペシャルＣＤに収録される、麻倉夏実役の篠原恵美さんが歌う主題歌「Keep in touch !」のレコーディングが行われた。作詞の寺田憲史さんや作曲の星弘泰さんらが見守る中、篠原さんの美声がスタジオ内に響いていたぞ。ちょっと難しいけど覚えやすい歌だから、みんなで口ずさもう！

限定版のセット内容

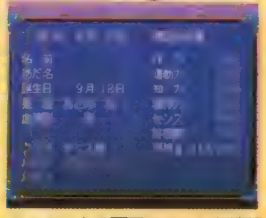
- 「エンジェル グラフィティ」ソフト
- メモリーカードシール
- オリジナルイラスト集
  (描き下ろしの原画、声優による座談会などを掲載。)
- スペシャルCD
  (主題歌と声優のボイスコレクション収録の８cmＣＤ。)

篠原恵美さんの歌声をキャッチ!

レコーディング後には、「ゲーム用にレコーディングしたときは歌が１番しかなかったんですね。だから、今回ちゃんとした形になってすごく嬉しいです。」と語ってくれた。



▲１日を３分割してスケジュールがたてられる。細かく予定を入れられるのも現実的でナイスだ。



▲ステータス画面はいろんな情報が一目で分かる親切設計だ。

本当の恋愛がここにある

 Ⓒアストロビジョン Ⓒ1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD ※画面は開発中のものです。

バラエティに富んだキャラクタ達が繰り広げるカラフルなボールの落ち物パズルゲーム

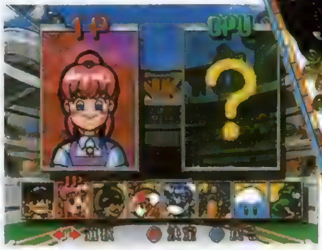
めざせ！ 戦球王

ジャンル	PZG
メーカー	セイブ開発
発売日	4月19日
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

思わぬ連鎖がスリリングな展開を演出する！

▲パーツになるボールのデザインを4種類の中から選択できる。もちろんアーケードのデザインもあるので、ゲームセンターと同じ気分が味わえる。また、コンピュータの難易度も5段階の中で自由に設定できる。

ブロックがボールの落ちものパズルゲームが、アーケードから移植されるぞ。ルールは同じ色のボールを4つ以上並べれば消すことができるというオーソドックスなもの。もちろん落ちものパズルではおなじみの連鎖も可能だ。また、ゲームモードは、戦球王目指して対戦相手を倒していく戦球大会モード、プレイヤーの腕前を判定してくれる腕前判定モード、2人で対戦可能な対戦モードの3つがある。そして対戦モードではなんとコントローラが1つでも2人対戦可能で、1人が方向キーとLボタン、もう1人が◎△□×とRボタンを使ってプレイすることになるのだ。



▶使用するキャラクタは、8人の中から選択。キャラクタごとに連鎖中のメッセージや動きに特徴があるぞ。

▶連鎖の多さで相手へ送り込むボールの数が変化する。

連鎖、連鎖で相手にボールを送り込め！

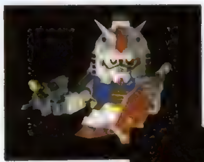
「ギャラクシアン」とガンダムたちがドッキングだ！

SDガンダム ギャラクシアン(仮)

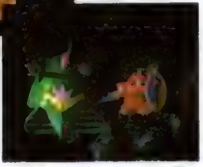
ジャンル	STG
メーカー	バンダイ
発売日	未定
価格	¥4,800
対応周辺機器	なし

名作STGの単純さで気軽にガンダム世界を体験！

今なお高い人気を誇る「機動戦士ガンダム（以降ファーストガンダム）」と、SD新シリーズの「Gチェンジャー」のMSたちが『ギャラクシアン』の世界に登場だ。単に登場キャラが変わるだけでなく、ガンダムらしい要素が加えられているのだ。その1つが必殺技で一定数のエネミーを倒すと出すことができ、自機がファーストガンダムなら「ガンキャノンやコアファイターの援護」となる。そのほかにも新しい要素がいっぱいだ。ゲームモードのうち、2つのストーリーモードと対戦モードが熱いぞ。



◀登場するキャラクタはすべて3Dモデリングされ、独特な質感を持っているのだ。

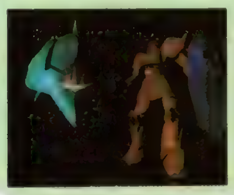


▶ガンダムファンにはおなじみの1シーン。ストーリーモードにはムービーが挿入されるぞ

▲ファーストガンダムに襲いかかるザク。これがメインとなるゲーム画面だ。ジェットストリームアタックなども再現されるのだろうか？

PS版『機動戦士ガンダム』のムービーと比較しよう！

ファーストガンダムのストーリーモードのムービーは、PS版「機動戦士ガンダム」のパロディ色の濃いものとなっているので見比べると楽しいぞ。



◀ムービーの1シーン。上で紹介している写真と見比べてみよう。

アニメーションから壷までいろんなものが作れる！しかもネジコン専用ゲームも入っているぞ

スタジオP

ジャンル	ETC
メーカー	アジェンダ
発売日	7月5日予定
価格	¥5,800(予価)
対応周辺機器	メモリーカード(1~15ブロック) マウス、ネジコン、マルチタップ

このツールを使いこなしたいならマウスは絶対必需品！

3種類のツールといくつかのサブゲームで構成されている作る楽しさが味わえるソフトが登場だ。ツールには、映像、音楽そして壷を作成する3つが収録されている。壷作成は今までにない新しいツールで、壷の形だけでなく粘土の割合を決めたり、焼く時間や温度を設定したりなど陶芸家気分が味わえる。もちろんメインとなる映像や音楽作成も機能が満載！　また、サンプルのデータも多数収録されているので、まずはサンプルの加工で感じをつかもう。そして、注目したいのがサブゲームの雑巾絞りゲーム。何とネジコン専用ゲームで、1分間に何リットルの水を汲み上げられるかを競うのだ。

▲ミニゲームのパズルゲームでは、自分で作成した作品をパズルの絵柄として使用できる。また、「動画でパズルだ！ブップクプー」を持っていると、スタジオPのムービーとして利用できるのだ。

「3連続跳ね橋」や「ダブルループ」など迫力のアトラクションがいっぱいのレースゲーム

Race Drivin'a GO! GO!

ジャンル	RCG+SLG
メーカー	タイムワーナーインタラクティブ
発売日	5月31日
価格	¥5,800
対応周辺機器	ネジコン メモリーカード(7ブロック)

リアルな操作にスリリングなコースで迫る！

限りなく実車に近いリアルな操作感覚で、現実にはあり得ないアトラクションを配置したコースを走ってしまおうというRCGがアーケードから移植される。PS版には、アーケードにはない視点変更や片輪走行も思いのままに操ることができるのだ。コースもアーケードの3つに新たな3つを加えた6コースが用意されている。ゲームのルールはとてもシンプル。制限時間内により多く走ることができればいい、ただそれだけなのだ。また、一定時間内にゴールできればチャンピオンシップに参加できる。チャンピオンと1対1で競いあい、勝つことができれば新チャンピオンになることができるぞ。

▲車種は6台の中から選択できる。車種によって、加速度やハンドリングに違いがあるのだ。また、ミッションを「マニュアル」か「セミオート」にしてプレイすると、エンストを起こすこともあるぞ。

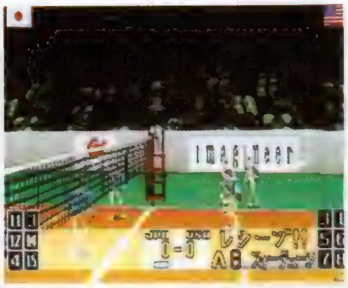
世界各国の全8チームがフォーメーションで力を競う！

V・SPIKE ヴィクトリー・スパイク

ジャンル	SPG
メーカー	イマジニア
発売日	6月7日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1~4ブロック)

簡単操作のコンビネーションアタックで試合が白熱！

ポリゴンの滑らかな動きを生かした、バレーボールゲームがPSでプレイできるぞ。多彩で華麗なコンビプレイと、ダイナミックなプレイシーンが魅力となっている。このゲームの最大の特徴は、トスを上げるときの方向ボタンによるコマンド入力でクイックやバックアタックなどの多彩なコンビネーションアタックが誰でも簡単に再現できることだろう。ゲームのモードは、リーグ戦モード、フリープレイモード、トーナメントモードの3つがある。そのほかにも、このゲームのマスコット「バリ坊」がバレーボールやゲームの操作方法を解説してくれるインフォメーションモードもあるぞ。



▲試合中の画面は、3種類の中からプレイヤーが操作しやすい位置にカメラをセットできる。ボールの動きに合わせたり、コートに対してカメラを平行に動かしたりできるのだ。

『ゼロ・ディヴァイド2』画面写真入手!! 217Pへ急げ

©SEIBU KAIHATSU CO.,LTD ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1996
©1996 argent ©ATARIGAMES/TIME WARNER INTERACTIVE ©1996 BPS

電撃 RANKING STATION EX ランキングステーション

2月1日～2月29日

ソフト売り上げTOP 20

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	2	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	S・RPG	6718
2	—	デストラクションダービー	SCE/Inter	RCG	5900
3	—	ナムコミュージアムVOL. 2	ナムコ	ETC	4763
4	—	アルナムの牙	ライトスタッフ	AVG	3911
5	5	ポリスノーツ	コナミ	AVG	3740
6	4	リッジレーサーレボリューション	ナムコ	RCG	3194
7	1	闘神伝2	タカラ	対戦ACT	3092
8	3	ストリートファイターZERO	カプコン	対戦ACT	2911
9	—	スナッチャー	コナミ	AVG	2888
10	—	ポリスノーツ ～プライベートコレクション～	コナミ	ETC	2706
11	—	全日本GT選手権改	カネコ	RCG	2535
12	7	ときめきメモリアル	コナミ	SLG	2342
13	10	幻想水滸伝	コナミ	RPG	2297
14	—	ナムコミュージアムVOL2限定版	ナムコ	ETC	1978
15	8	ビヨンドザビヨンド	SCE	RPG	1694
16	9	テーマパーク	EAV	SLG	1466
17	15	Dの食卓 ～コンプリートグラフィックス～	アクレイムジャパン	AVG	1285
18	—	チャンピオンレスラー	タイトー	SPG	1262
19	17	NBAパワーダンカーズ	コナミ	SPG	1205
20	—	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	SLG	1148

遂に「キング・オブ・ザ・RCG」とまで言われた「リッジ」の地位を脅かすソフトが現れた！　しかもそれが、いわゆる「YŌGĒ」である『デストラクションダービー』!!　衝撃的なニュースではあるが、これを機会に海外のゲームを見直してみるというのもいいかもしれないよ。

前評判TOP 20

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	—	FINAL FANTASYⅦ	スクウェア	RPG	9235
2	2	ときめきメモリアル ～プライベートコレクション～	コナミ	ETC	7637
3	1	鉄拳2	ナムコ	対戦ACT	6259
4	16	バイオハザード	カプコン	ETC	5986
5	19	メルティランサー 銀河警察2086	イマジニア	SLG	4732
6	5	機動戦士ガンダム Ver.2.0	バンダイ	STG	4652
7	6	卒業 ～クロスワールド～	イースリースタッフ/SOFIX	AVG	3967
8	12	天地無用!登校無用	エクシングエンタテインメント	AVG	3285
9	13	Noël(ノエル)	パイオニアLDC	ETC	2821
10	4	プリンセスメーカー3	SCE	SLG	2544
11	9	あすか120%スペシャル BURNING Fest	ファミリーソフト	対戦ACT	2384
12	—	KING'S FIELDⅡ	フロムソフトウェア	RPG	2168
13	7	アークザラッド2	SCE	S・RPG	2001
14	3	アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ	TGL	対戦ACT	1859
15	10	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	STG	1734
16	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	対戦ACT	1573
17	15	エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパンエンターテインメント	SLG	1457
18	—	ヴァンパイア	カプコン	対戦ACT	1345
19	—	進め!対戦ぱずるだま	コナミ	PZG	1238
20	—	ZERO DIVIDE 2	ズーム	対戦ACT	1198

やはりというか、なんというか、こりゃもう当然でしょうな。前評判第1位は『ファイナルファンタジーⅦ』である。さらに発売間近に迫って（2月のデータなので、すでに発売されているものもあり）『メルティランサー』『バイオハザード』あたりが急浮上しているのも、今月の大きな特徴でしょう。

読者人気TOP10

1位　ときめきメモリアル ～forever with you～
2位　鉄拳
3位　闘神伝2
4位　第4次スーパーロボット大戦S
5位　ポリスノーツ
6位　リッジレーサー　レボリューション
7位　ストリートファイターZERO
8位　幻想水滸伝
9位　ウィザーズハーモニー
10位　ツインビー対戦ぱずるだま

ランキングチェック!!

決戦の3月！ 勝ち残るのは!?

このランキングは2月1日～2月29日までのデータを元に作成しているわけだが、問題は次号、年度末となる3月である。いろいろと大人の事情があるためか、3月は年末と並んで大量のソフトが発売される月なのである。しかも、PSは昨年末SSに押されていたという恨み（？）を晴らすかのように、とにかく大量のソフトが発売されるのだ。もう、大激戦は必至である。

そんな中で、『メルティランサー』、『バイオハザード』の前評判が、発売直前になってグンッとあがってきたことは注目に値する。『FFⅦ』がトップに立つのは、まぁ当然だろうが、こうしたPSにしかないタイトルが確実に人気を集めているのは、PSにとって非常に良い傾向だろう。先々の超大作だけでなく、目先の秀作をしっかり楽しみたい。それが賢いユーザーだよね。

※「電撃ランキングステーションEX」のデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

© 1996 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf ©1996 HUDSON SOFT ©1992, 1996 RED ©1996 TONG KING SHOW

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

PSソフトデータベース

怒濤の3月、年度末大攻勢!! いやはやスゴイよねぇ~

キミはどのソフトを選ぶかな? うむむ……マジで悩むね

進入学のお祝いは、もちろんPS本体でしょう! そろそろ2台目がほしい?(総購入金額は、1本ずつ購入した場合のものです)

94年12月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	クライム・クラッカーズ	SCE	¥5.800	RPG	3次元ダンジョンSTG
3日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	¥5.800	STG	2本セットでお買い得
3日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	¥5.800	ETC	懐かしい面白さの玉転がし
3日	麻雀悟空 天竺	シャノアール	¥5.800	TBL	イカサマなしの本格麻雀
3日	リッジレーサー	ナムコ	¥5.800	RCG	PSの代名詞的RCG
3日	麻雀ステーションMAZIN 麻神	サンソフト	¥6.000	TBL	ポリゴンキャラと打てるぞ
3日	熱血親子	テクノソフト	¥6.950	ACT	ハデな親子の横スクACT
3日	A.Ⅳ.EVOLUTION	アートディンク	¥7.800	SLG	車窓モードは必見
3日	A.Ⅳ.発売記念限定セット	アートディンク	¥10.800	SLG	初期限定の貴重品
9日	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5.800	PZG	キャラも声優も総出演
9日	[illegible] 笑う警察さんパチスロハンター	フォーラム	¥6.800	ETC	マンガ織り込みパチスロ
16日	モータートゥーン・グランプリ	SCE	¥5.400	RCG	独特な操作感が楽しめる
16日	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥6.300	RPG	超辛口の3DRPG
22日	GEOM CUBE	テクノスジャパン	¥5.800	PZG	3次元型のオチ物PZG
22日	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5.800	SPG	実況中継が笑えるぞ
22日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1	アスミック	¥5.800	ETC	見て笑えるデジコミ
22日	柿木将棋	アスキー	¥7.800	TBL	システムが画期的なのだ
22日	ツインゴッデス	ポリグラム	¥7.800	対戦ACT	アニメ+実写の異色格闘

95年1月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	闘神伝	タカラ	¥5.800	対戦ACT	PS初の3D格闘
20日	コズミックレース~for the locked up planet~	ネオレックス	¥6.800	RCG	登場する機体が超個性的
27日	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	¥4.800	RPG	操作感はコクピット感覚
27日	キリーク・ザ・ブラッド	SME	¥5.800	STG・ADV	AVG感覚の3DSTG
27日	サイバースレッド	ナムコ	¥5.800	STG	アーケードからの移植作
27日	雷電プロジェクト	セイブ開発	¥6.800	STG	マニア歓喜の激辛STG
27日	MYST	ソフトバンク	¥7.800	AVG	独特の世界観が新しい

95年2月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	¥5.800	PZG	グラフィックが超キレイ

95年3月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
24日	上海 万里の長城	SCE	¥4.800	PZG	ハマリ度の高いPZG
24日	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	¥7.800	TBL	サブキャラも使用可能
24日	上海 万里の長城 限定セット	SCE	¥7.800	PZG	マウス、パッド同梱
31日	宇宙生物フロポン君P!	アスミック	¥5.800	A・PZG	個性的なキャラが多数登場
31日	スターブレードα	ナムコ	¥5.800	STG	PSオリジナルモード搭載
31日	鉄拳-TEKKEN-	ナムコ	¥5.800	対戦ACT	全キャラとも使用可能!
31日	VICTORY ZONE	SCE	¥5.800	ETC	かなりリアルな出来映え
31日	球転界	テクノソフト	¥6.950	ETC	RPG形式のピンボール

95年4月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
14日	パチ夫くん~パチンコランド大冒険~	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥6.800	ETC	体感パチンコが凄い
21日	金沢将棋'95	セタ	¥7.900	TBL	パソコンからの移植作
28日	ガンナーズヘヴン	SCE	¥5.800	ACT	テンポ良く楽しめるACT
28日	Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	SCE	¥5.800	ACT	落下感が気持ちいい
28日	MISSLAND	アルトロン	¥5.800	TBL	立体形式の間違い探し
28日	ぐっすんおよよ	エクシングエンタテイメント	¥6.800	A・PZG	アーケードからの移植モノ

95年5月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
12日	エンターテイメント雀荘 That's Pon	翔泳社	¥5.800	TBL	演出が凝っている
26日	幻空伝説-MAGIC BEAST WARRIORS-	アルュメ	¥5.800	対戦ACT	キャラは実写取り込み
26日	へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	¥5.800	PZG	2種類のルールがある
26日	ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	¥6.800	TBL	対戦相手は女子高生ばかり

95年6月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
9日	ゲームの達人	サンソフト	¥8.900	TBL	4つセットのお買い得作
16日	ユニバーサル バーチャ パチスロ~必勝攻略法~	マップジャパン	¥6.800	ETC	実在の台を7機種使用
23日	機動戦士ガンダム	バンダイ	¥6.800	ACT	原作ファンは絶対チェック!
23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	¥6.900	SLG	豊富なデータベース付き
23日	Falcata~アストラン・パードマの紋章~	ガスト	¥6.800	SLG	斬新な作りのSLG
30日	アークザラッド	SCE	¥5.800	S・RPG	テンポ良く遊べる
30日	エースコンバット	ナムコ	¥5.800	STG	操作感が良い
30日	アクアノートの休日	アートディンク	¥6.800	ETC	環境ソフト的な一本

95年7月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
7日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	¥3.980	PZG	戦略性の高いPZG
7日	動画でパズルだ! ブップクプー	アジェンダ	¥5.800	PZG	絵やBGMが作れる
7日	麻雀[illegible]	アスキー	¥7.800	TBL	セリフが笑える
14日	実況パワフルプロ野球'95開幕版	コナミ	¥5.800	SPG	95年開幕データ使用
21日	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	コナミ	¥5.800	SPG	キャラなどはフルポリゴン
21日	KING'S FIELD 2 Ⅱ	フロム・ソフトウェア	¥6.300	RPG	謎も絵も前作よりアップ
21日	サイバーウォー	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥8.800	ETC	10種のゲームができるぞ
28日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	¥5.800	対戦ACT	隠れキャラが5人いる
28日	PHILOSOMA	SCE	¥5.800	STG	CGデモが超豪華!
28日	ナイトストライカー	ビング	¥6.400	STG	クリアルートが豊富

95年8月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	¥4.900	ETC	お子さま向けのミニゲーム集
11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥6.800	対戦ACT	オリジナルキャラも登場
11日	3×3EYES ~吸精公主~	エクシングエンタテイメント	¥7.800	AVG	2通りのシナリオがある
11日	GROUND STROKE	エス・ピー・エス	¥5.800	SPG	選手の動きがリアル
25日	Zero Divide	ズーム	¥5.800	対戦ACT	ロボット3D格闘
25日	ツァイトガイスト	タイトー	¥5.800	STG	ステージ数は豊富

95年9月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
8日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4.900	PZG	総問題数は300問
8日	永世名人	コナミ	¥5.300	TBL	思考時間が短かい
8日	BOXER'S ROAD	NEW	¥5.800	SPG	試合以外の部分も楽しめる
15日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	¥4.900	ETC	4つ物語が収録されている
15日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥6.800	SLG	新たなフーチャー多し
22日	EXECTOR(エグゼクター)	アークシステムワークス	¥5.300	STG	視点切り替えが可能
22日	V-TENNIS	トンキンハウス	¥5.800	SPG	難易度はやや高め
22日	メタルジャケット	ソラン	¥5.800	SLG	通信すれば対人で楽しめる。
22日	RAYMAN	UBIソフト	¥5.800	ACT	コミカルながらも難易度高し
29日	キングオブボウリング	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥5.800	SPG	PS唯一のボーリング
29日	JリーグサッカープライムゴールEX	ナムコ	¥5.800	SPG	戦略にもこだわった作り
29日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5.800	SPG	リアルな動きの選手に注目
29日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	¥5.800	STG	2本まとめて楽しめるぞ
29日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE	¥5.800	ACT	4種類のおともが可愛い
29日	対局将棋[極]	ログ	¥6.800	TBL	上級者向けの高難易度
29日	ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	フォーラム	¥6.800	SLG	シュミレートの完成度高し
29日	三國志Ⅳ	光栄	¥10.800	SLG	新武将作成可能
29日	EMITバリューセット	光栄	¥15.800	ETC	英語の勉強ができるAVG

95年10月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
13日	ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠	SCE	¥5.800	RPG	キャラメイクが楽しい
13日	The [illegible]~	日本一ソフトウェア	¥5.800	TBL	昔話がお題のボードゲーム
13日	トータルエクリプス ターボ	BMGビクター	¥5.800	STG	3DOからの移植作品
13日	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5.800	SPG	実況放送アリ10月13日
13日	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	¥6.800	SLG	大人気の恋愛SLG
13日	ときめきメモリアル~forever with you~限定版	コナミ	¥9.800	SLG	マウスとパッド付き
13日	ゲームの鉄人THE上海	サンソフト	¥6.800	PZG	3種類のゲームを収録
20日	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5.800	対戦ACT	チームバトルが可能
20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エクセコ・デベロップメント	¥6.800	ACT	LDGの復刻版
27日	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5.800	S・RPG	育成型の和風SLG
27日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥5.800	SLG	イベントが増えている
27日	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5.800	AVG	ホラータッチのAVG

95年11月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5.800	SLG	対戦型の惑星開発SLG
3日	ビヨンド・ザ・ビヨンド~遥かなるカナーンへ~	SCE	¥5.800	RPG	システムが斬新
3日	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6.500	TBL	音声の演出が多彩
10日	海底大戦争	エクシングエンタテイメント	¥5.800	STG	世界観が独特なのだ
10日	負けるな!魔剣道2	データム・ポリスター	¥5.800	対戦ACT	魔法が使える対戦格闘
17日	NIGHTHEAD~ザ・ラビリンス~	フジテレビジョン	¥5.800	AVG	カルトドラマのゲーム化
17日	サラブレッドブリーダーⅡ PLUS	ヘクト	¥6.200	SLG	便利なデータベースつき
17日	戦略将棋	EAV	¥6.800	TBL	COMの戦法を指定できる
22日	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	¥5.800	STG	車に乗ったSTG
22日	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5.800	ETC	6つのゲームが入っている
22日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5.800	SPG	対戦は画面分割式
22日	AI将棋	ソフトバンク	¥6.800	TBL	ゲームモードが多彩
22日	A.Ⅳ EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	¥6.[illegible]	SLG	世界都市のマップが追加
22日	STRIKER~ワールドカッププレミアムステージ~	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥6.800	SPG	2種類のモードが楽しめる
22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6.800	AVG	時間制限付きAVG

95年12月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	[illegible]ブレイクスルー	翔泳社	¥5.300	PZG	シンプルながら奥が深い
1日	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5.800	SLG	システムが練り込まれている
1日	REVERTHION	テクノソフト	¥5.800	ACT・STG	ファンタジックな世界が舞台
1日	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7.900	SPG	シミュレートが超リアル
1日	Dの食卓~コンプリートグラフィックス~	アクレイムジャパン	¥8.800	AVG	CD3枚組の大作AVG
3日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	¥5.800	RCG	通信対戦が可能
8日	オセロワールドⅡ 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5.800	TBL	オセロにこだわった一級品
8日	スノーマン	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5.800	AVG	[illegible]の物語12月8日
8日	Carnage Heart(カルネージハート)	アートディンク	¥6.800	SLG	マクロを作成するSLG
8日	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8.500	TBL	実在の女流棋士が登場
8日	ミラクルワールド	ウィザード	¥5.800	PZG	クイズの出題形式が豊富
15日	ガンバード	アトラス	¥5.800	STG	オリジナルデモ追加
15日	[illegible]	日本物産	¥5.800	TBL	選べるモードが多彩

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
15日	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800	SLG	馬主の気分を味わえる
15日	鉄道王'96～いくぜ億万長者～	アトラス	¥5,800	TBL	多人数が燃えるのだ
15日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	¥5,800	ETC	コテコテネタの連発
15日	幻想水滸伝	コナミ	¥6,800	RPG	108人の仲間が登場する
15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	¥6,800	ETC	アニメのデータベース付き
22日	ちびまる子ちゃん	タカラ	¥4,800	AVG	原作に忠実なお笑いAVG
22日	PDウルトラマンインベーダー	バンダイ	¥4,800	STG	3D視点でプレイ可能
22日	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥5,800	ACT	劇的なイベントが展開
22日	ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800	対戦ACT	アーケードを凌ぐ出来映え
22日	NBAパワーダンカーズ	コナミ	¥5,800	SPG	NBAチームが実名で登場
22日	土器王紀	バンプレスト	¥5,800	AVG	異世界旅行を楽しめる
22日	NINKU－忍空－	トミー	¥5,800	対戦ACT	原作の雰囲気そのまま!
22日	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	コメディタッチのAVG
22日	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800	RPG	謎解きの要素が強いRPG
29日	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900	SLG	育てるキャラを選べる
29日	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4,980	ETC	3タイトルを収録
29日	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	ETC	ホラーストーリーにドキドキ
29日	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800	STG·AVG	機械的な設定が魅力なのだ
29日	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	メサイヤ	¥5,800	STG	実写撮り込みの兄貴登場
29日	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	¥5,800	STG	異世界の大阪が舞台
29日	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	遊園地を作るSLG
29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	A·PZG	ゲームモードが多彩なのだ
29日	闘神伝2	タカラ	¥5,800	対戦ACT	新システムと新キャラ追加
29日	ホーンドアウル	SCE	¥5,800	STG	別売りのガンを使うと熱い
29日	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800	SLG	調教師との関係が大切だ
29日	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	¥7,800	STG	専用ガン同梱
29日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	性格診断などができる
96年1月発売のソフト					
1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	¥5,800	TBL	イカサマは一切ない
13日	マジカルドロップ	データイースト	¥5,800	A·PZG	対戦が激燃え!
13日	厄(YAKU)～友情談義～	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	ザッピングで物語が進む
13日	ROBO·PIT	アルトロン	¥5,800	対戦ACT	キャラメイクが楽しい
13日	競馬最勝の法則'96 Vol.1	コピアシステム	¥6,400	ETC	競馬予想型ソフト第2弾
13日	アジャイルウォーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	演出がハデな3Dモノ
13日	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	ホバーカーで競うRCG
19日	「占都物語」その I	東北新社	¥5,800	ETC	種類豊富な占いソフト
19日	闘牌伝 アカギ	マイクロネット	¥4,980	TBL	2種類のモードがある
19日	フローティングランナー～7つの水晶の物語(仮)～	エクシングエンタテイメント	¥5,800	ACT	難易度はやや高め
19日	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800	SLG	2種類の釣りが楽しめる
19日	ポリスノーツ	コナミ	¥6,800	AVG	必見の大物AVG
26日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	実写のレスラーは迫力満点
26日	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	¥6,400	STG	操作がちょっと複雑
26日	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～	メディアクエスト	¥6,800	ETC	美しいCGがウリ
26日	水滸演武	データイースト	¥4,980	対戦ACT	水滸伝のキャラを使えるぞ
26日	SIDEWINDER(サイドワインダー)	アスミック	¥5,800	STG	本格派3DSTG
26日	STAHLFEDER～鉄甲飛空団～	サントス	¥5,800	STG	バランスは低めで楽しめる
26日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800	S·RPG	キャラがしゃべりまくる
26日	グリルロジック	翔泳社	¥2,900	PZG	新感覚のロジックPZG
31日	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	小学館プロダクション	¥5,800	TBL	多人数で楽しめる
96年2月発売のソフト					
2日	アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	¥3,980	AVG	熱い人間ドラマに注目
2日	古典囲碁 四神の巻	バップ	¥5,800	TBL	囲碁にこだわる人向け
9日	デスマスク	バンダイインターナショナル[illegible]工場	¥7,800	AVG	撮り込みのホラーAVG
9日	ポリスノーツ～プライベートコレクション～	コナミ	¥2,980	ETC	ファン向けの一本
9日	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800	ETC	6タイトルを収録
9日	ナムコミュージアムVOL.2(ボリュームコントローラ付)	ナムコ	¥6,800	ETC	専用コントローラ付き
9日	Destruction Derby(デストラクション・ダービー)	SCE/Inter	¥5,800	RCG	車をぶつけ合う過激レース
16日	サイベリア	インタープレイ/EAV	¥5,800	AVG	パソコンからの移植作
16日	スナッチャー	コナミ	¥5,800	AVG	3章が変わっている
16日	チャンピオンレスラー実況ライブ	タイトー	¥5,800	SPG	選べるモードは4種類
16日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	¥5,800	A·PZG	名作のリメイク版
16日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800	ACT	「友情」がテーマ
16日	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	¥5,800	ETC	動物をポリゴンで作ろう
16日	ヴィークル・キャヴァリアー	ヴァンガード	¥5,800	ACT	操作方法が独特
23日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター エンタテインメント	¥5,800	ETC	パソコン版同様、難しい
23日	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800	AVG	アメコミタッチAVG
23日	昇龍三國演義	イマジニア	¥5,800	SLG	内政は人任せで楽チン
23日	PGA TOUR96	EAV	¥5,800	SPG	世界の壁に挑め!
23日	プロキッズDXパック	アテナ	¥6,800	ACT	コントローラー同梱
23日	全日本GT選手権 改	KANEKO	¥5,800	RCG	有名ドライバーも登場
23日	太閤立志伝II	光栄	¥7,800	S·RPG	秀吉の人生を体験できる
23日	HARD ROCK CAB	アスミック	¥5,800	STG	超過激な設定
23日	ハイパークレイジークライマー(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	7面に行くにはテクがいる
96年3月発売のソフト					
1日	ヴォルケンクラッツァー～審判の塔～	アスミック	¥5,800	RPG	対戦格闘型RPG
1日	トワイライトシンドローム 探索編	ヒューマン	¥5,800	AVG	斬新な画面と恐怖の演出!
1日	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	[illegible] エンターテイメント	¥5,800	SPG	実在のホールをデータに使用
1日	進め!対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800	PZG	ミニゲームに燃えるもヨシ
1日	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥6,800	STG	グラフィックはやはり◎
1日	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800	STG	隠しの謎が???
1日	卒業R	バンダイビジュアル	¥5,800	SLG	実写版「卒業」なのだ
8日	CG昔話 じいさん2度びっくり!!	アイディアファクトリー	¥5,800	ETC	マルチシナリオの昔話
8日	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦	エンジェル	¥5,800	対戦ACT	キャラの動きに注目!
8日	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～(仮)	アテナ	¥5,800	TBL	ダイヤモンドゲームPS版
8日	SANKYO FEVER実機シミュレーション	TEN研究所	¥6,800	SLG	音の良さには驚く
8日	ゲックス	BMGビクター	¥5,800	ACT	トカゲ?ヤモリ?イモリ?
8日	ロジックパズルレインボータウン	ヒューマン	¥5,800	PZG	お好きな方はどうぞ
15日	ZORK I(ゾークI)	翔泳社	¥5,800	AVG	懐かしくて斬新なのだ
15日	ブラッド・ファクトリー	インタープレイ/EAV	¥5,800	A·STG	仲間も撃てるぞ!
15日	ファイヤープロレスリング アイアンスラム96	ヒューマン	¥5,800	SPG	シリーズ初のポリゴン
発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
15日	ワールドサッカー～ウイニングイレブン～	コナミ	¥4,800	SPG	今度は世界が舞台なのだ

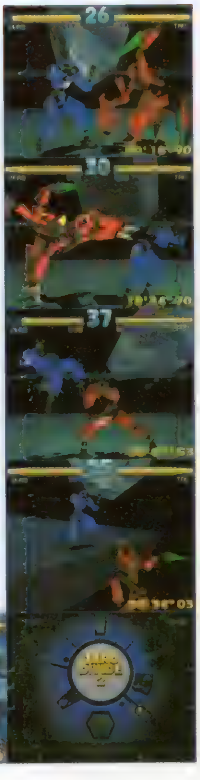
22日	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥5,800	ACT	エビス丸の腰に注目
22日	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック トゥーワン	¥5,800	TBL	マップに注意!!
22日	メルティランサー～銀河少女警察2086	イマジニア	¥5,800	SLG	声優さんの演技が
22日	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	[illegible]
22日	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800	SLG	多人数プレイ推奨
22日	バイオハザード	カプコン	¥5,800	AVG	キャラのお芝居が
22日	Wipe Out	SCE/Inter	¥5,800	RCG	浮遊感が最高!
22日	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800	SPG	SFC版は名作
22日	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	多人数プレイだと超燃え
22日	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800	SLG	馬ゲー初心者もOK
22日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	¥5,800	ACT	移植度はかなり高いぞ
22日	チョロQ	タカラ	¥5,800	RCG	とにかく必見である!
29日	あすか120%スペシャル BURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800	対戦ACT	激アツ学園バトル
29日	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800	STG	ニュータイプになりたい
29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	デモシーンには号泣!
29日	Defcom 5	マルチソフト	¥4,800	RPG	RPGなのか?
29日	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800	ETC	ムシの足は6本
29日	NuPa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800	PZG	物語のあるロジックパズル
29日	グラディウスDELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	安心してよい移植度
29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800	S·RPG	イベントがドラマチック
29日	パズルボブル2	タイトー	¥5,800	PZG	自機が固定された異色作
29日	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	カプコン	¥5,800	対戦ACT	遂に発売決定なのだ!
29日	大戦略 プレイヤーズ・スピリット	OZクラブ	¥7,800	SLG	オリジナルモードも充実
29日	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800	SLG	パソコンからの移植作
29日	機動戦士ガンダムVer.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800	STG	設定資料本付き
29日	テトリスX	BPS	¥5,800	PZG	4人同時対戦可能!
29日	アンジェリークSpecial	光栄	¥7,800	SLG	女性向け恋愛SLG
29日	アクチャー・サッカー	ナグザット	¥5,800	SPG	視点を自由に変更できる
29日	キリングゾーン	ナグザット	¥5,800	対戦ACT	キャラ成長型の格闘モノ

総数＋総購入金額

総数 **243**本　総購入金額 **¥1,511,480**円

『ZERO DIVIDE2』夏発売決定!。NECOたちがリニューアルで見参!!

豊富なコンビネーションやさまざまなオマケ要素が好評だった『ZERO DIVIDE』が、パワーアップして再び登場だ。今回の「2」では、前作の不満点に挙げられたキーレスポンスの悪さを解消するとともに、横移動などの新フィーチャーも加えられるぞ。また、新しい演出として、キャラクターが部位破損すると、何と中のスケルトン組織がむき出しになってしまうのだ。しかも新たに痛覚が発生し、痛がるリアクションまで見せてくれる。新キャラは4体＋謎のキャラ数体が登場するぞ。



▶前作で活躍していた〝攻性プログラム〟たちは、仮想生命体として自己進化を始めていた。「XTAL」の消滅と同時にネットワーク空間の狭間へと消えた彼らは、〝究極の攻性プログラム形態〟を目指す。その目的は一体何なのか…。

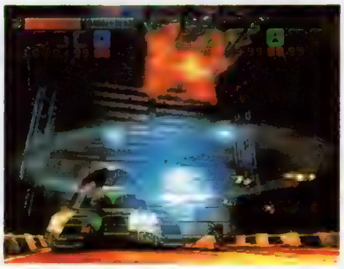
電撃 NewsStation

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

CAMPAIGN GAGA

海外で話題となっているPSソフトの日本版タイトル名を大募集!!

海外で生まれた噂のPSソフト「TUNNEL（トンネル）」が、今年の夏、ついに日本に上陸する。それに先駆けて発売元のギャガ・コミュニケーションズは、同ソフトの日本版タイトル名を一般公募するという画期的なキャンペーンを行うことを発表した。採用されれば、エンディングムービーやマニュアルに自分の名前がクレジットされるという、ゲーマー心をくすぐる豪華特典が付いているのだ。これまでのゲーム業界では類を見ないキャンペーンだけに、参加しない手はないぞ。ここに挙げた3つのチェックポイントをよく読んで、超かっこいいゲームタイトルを考えてみよう。応募方法などの詳細は未定だが、本誌のこのコーナーにて続報予定だ。今後もチェックしてくれ！

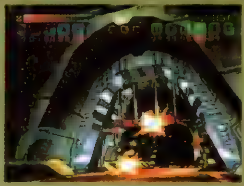


▲3Dによる臨場感がこのゲームのウリの1つだ。このゲームの日本での人気は、キミのセンスにかかっていると言ってもいい。さあ、キミならどんなタイトルをつける？

ネーミングのヒントになる3つのポイントをチェック!

SHOOT

1. 激しい銃撃戦はもはや戦争だ!



マシンガン、レーザー銃、ロケット砲など武器は豊富だ。

ADVENTURE

2. ダンジョンは謎がいっぱい!

トンネル、下水道、秘密工場など迷路のように複雑なダンジョンが続く。その謎を解きながら最終目標をめざせ！

STORY

3. 危険な兵器開発組織を撲滅せよ!

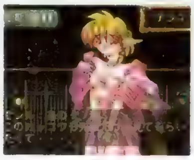
舞台は近未来、とある国の独裁者が強力かつ危険な兵器を開発し、民衆を恐怖に陥れようとしていた。危険を感じた隣国の政府は、この独裁国家の陰謀を阻止するため、優能なシークレットエージェントを潜入させることを決断する。恐怖の兵器をこの世界から排除するという重要な使命を背負った彼は、1人敵地に旅立つ」国家VS1人、「戦争」が始まるのだ……。

FAN CLUB ハイパーリンククラブ

パソコンネットに新しいファンクラブが誕生!

PSファンにおなじみのソフトメーカー、アークシステムワークスが、ユーザーを対象としたパソコンネットのファンクラブ「ハイパーリンククラブ」を結成する。

超人気の「ウィザーズハーモニー」に関する情報はもちろん、新作情報やゲーム企画コンテスト、イラストコンテストなど楽しい企画が盛りだくさんだ。またプレゼントも、パソコン関連のオリジナルグッズが用意されている。アクセス可能なら、ぜひとも入会しておきたいよね。



◀「ウィザーズハーモニー」の攻略法なども紹介されるぞ！

▼今すぐアクセスしてみよう!▼
address No.…http://www.arcsy.co.jp
mail address…miya@arcsy.co.jp

EVENT 卒業R 発売記念イベント

ゲーム&握手で5人に大接近しちゃったのだ!

話題の「卒業R－GraduationReal－」の発売イベントが3月10日、東京・秋葉原のヤマギワソフトとソフマップ本社にて行われた。主役の5人の女の子をゲストに迎え、ゲーム大会や握手会などで両会場ともに大いに盛り上がったぞ。このイベントに来られなかった人も、発売中のゲームで彼女達に接近しちゃおう。

ゲームと同様に、素顔の5人もとっても魅力的。彼女達に会えるということで、秋田から駆けつけたという熱狂的なファンもいたぐらいだ。ファン大満足の楽しい一日だったぞ。

EVENT ESPN Street Games
SCEが放つ"洋ゲー"第3弾ソフトの体験フェア&発売イベントが開催される!!

アメリカからやってきた痛快スポーツＲＣＧ「ＥＳＰＮ StreetGames」の２大イベントが、４月19日の発売にあわせて開催されるぞ。ストリートを舞台にしたポップなつくりは話題を呼びそう。ぜひチェックしておきたいソフトだ。●体験フェア…４月13・14日／東京・渋谷パルコ前イベントスペース（10:00〜18:00）●発売イベント…４月19日／東京・新宿東口ステーションスクエア（17:00〜19:30）

◀▲19日の発売イベントでは、新宿のアルタビジョンをモニターに、このソフトをプレイできるぞ!!

GOODS アナログジョイスティック
アーケード気分が味わえる超究極のジョイスティックがついに発売されるぞ!!

とにかく写真を見てほしい。見てるだけで猛烈にワクワクしてくるよね。このジョイスティックが、もうすぐ君の手に入るのだ（もちろん買えばね）。君の想像通り、３Ｄシューティング系やフライトシミュレーション系ソフトが、アーケード感覚で楽しめちゃうという画期的な逸品で、これに対応するソフトも今後、続々と登場する予定だ。現在発売中のソフトにも対応するものがあるし、ビックリするほどの低価格でもある。これはゼッタイに〝買い〟だぜ！

▲アナログジョイスティック／４月26日発売予定／¥6,980（税抜）……ゲームライフが無限に広がる、ＰＳファン必携のアイテムだ。

GOODS ファイティングBOX
本体にプラスαが付いたお得な商品「ファイティングBOX」が、この春発売される!

ＰＳをまだ持っていなくて、買おうかどうか未だに迷っている……そんな貴方にお得なお知らせ。ソニー・コンピュータエンタテインメントより、この春「ファイティングＢＯＸ」が発売されるのだが、これはハード本体に２Ｐ用コントローラとメモリーカードをプラスした、いわゆるマル得商品。３月28日より全国で発売されるので、ＰＳを買うならこの春がチャンスだ！

◀本体にコントローラ２つとメモリーカード一枚が付属品として付いてくるという、とってもお得なファイティングＢＯＸ。¥24800。

INTERNET KSS／チュンソフト
ソフトメーカー2社が新しくホームページを開設!

先月号のミニ特集でとり上げたインターネットに、新たに２つ、ゲーム関連のホームページが開設されることになった。ＰＳファンになじみの深いＫＳＳは、ゲームだけでなく映画やアニメの情報なども提供するエンタテイメント・ページをめざし、ＳＦＣなどで知られるチュンソフトは、自社ソフトの攻略法などを公開してゆく。アクセス準備、ＯＫ？

KSS…http://www.rim.or.jp/KSS/
チュンソフト…http://www.rim.or.jp/chunsoft

MUSIC 新譜情報
PS関連から人気コミックまで…旬な4本をチェック

ＣＤ発売の谷間であるこの時期だからこそ、いいモノを選びたいよね。そんなわけで今回は、本誌がオススメするベストな４本（発売中を含む）をピックアップしてみたぞ。

幻想水滸伝
オリジナル・ゲーム・サントラ
４月５日発売／¥3,200／キングレコード
◎ＰＳ版の超大作ＲＰＧが２枚組（58曲入り）のオリジナル・サントラＣＤになった。

沙羅曼蛇2（さらまんだ）
オリジナル・ゲーム・サントラ
４月５日発売／¥2,200／キングレコード
◎前評判の高いＳＴＧ「沙羅曼蛇２」の魅力あふれるサウンドをこの１枚に凝縮。

メルティランサー
オリジナル・サウンドトラック
発売中／¥2,800／ポリグラム
◎ＰＳに登場した超話題のＳＦ育成ＳＬＧのアレンジアルバム。ボーカル曲もあるぞ。

沈黙の艦隊
オリジナル・サウンドトラック
発売中／¥3,500／ポリグラム
◎人気コミックのＴＶ版スペシャルアニメがサントラＣＤになって登場だ。

▶▶▶POWERチェック!!
『メルティ〜』のラジオが始まる!!

この春期待のＰＳソフト『メルティランサー』のラジオ番組が、いよいよ４月７日（深夜24：30〜）より文化放送にて始まるぞ。メインパーソナリティは、メルビナ役の人気声優・緒方恵美さんだが、他の「メルティ〜」出演声優である野上ゆかなさん、岩男潤子さん、丹下桜さんらも準レギュラーとして随時出演する予定だ。ドラマコーナーやハカギコーナーなども楽しいものになりそうなので、毎週日曜日の深夜は少し夜ふかしして「メルティ〜」ワールドを堪能しちゃおう。

PROFILE フォボス(PHOBOS)

■種族：ロボット　■本名：フォボス　■出身地：メキシコ
■製造：520年　■身長：222cm　■体重：227t

同キャラを除く9人の敵を倒すと、最初のボスキャラとして登場する。壮絶な破壊力を持つ数々の破壊兵器と驚異的な防御力を存分に生かした、豪快な戦法でプレイヤーを苦しめる強敵だ。

太古の昔、異星人の手で作られた殺戮兵器…。

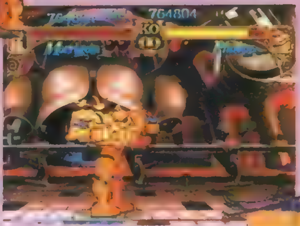
遙か昔に地球を訪れた異星人によって大量に生産されたロボットの1体。6500万年前の大地殻変動によって、すべてが地中深くに閉じこめられたはずだったが、ダークストーカーズの活性化と謎の生命体の急接近に呼応するかのように、遺跡に眠っていた1体が動きだした。地球上のあらゆる生命を「消去」するために作られた殺戮マシーンであり、攻撃目標の特徴に合わせてそのボディは変形する。戦闘能力を最優先に設計されたボディは、創造主自身の肉体がベースになっているようだ。

[抹殺]

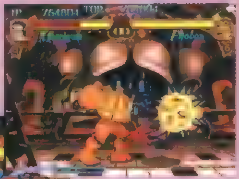
▼忠実にプログラムを実行するだけの殺戮兵器。立ちはだかる敵をただ抹殺するのみ。

[慈愛…?]

▶純粋な破壊への衝動も、動物たちの目には"無垢"に映るのだろうか…。



[破壊]



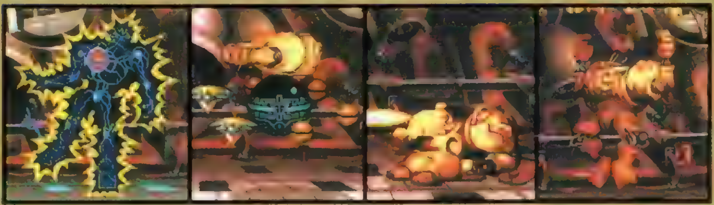
▲ボディのあちこちに組み込まれた破壊兵器で敵を粉砕する！

◀豊富な飛び道具(と言うより、もはや火器)で遠距離戦はお手のもの。

フォボスはこんな奴だ

兵器と聞くと、殺伐としたイメージだが、ときにはおちゃめなリアクションも見せる。

異様にリーチの長い通常技と多彩な飛び道具をあわせ持つため、ロングレンジでは無敵の強さを誇る。かといって接近戦でも弱いというわけでもなく、さすがは殺戮兵器と、思わず納得させられてしまう実力を備えたボスキャラだ。地球外金属がその材質に使われているのか、並はずれた防御力を持っていることも特筆すべき点であろう。フォボスとの対戦では、長期戦はまずまぬがれない。



◀倒しても倒しても立ち上がってくる姿は、敵に根深い恐怖心を植えつける。まるっきり永久機関である。

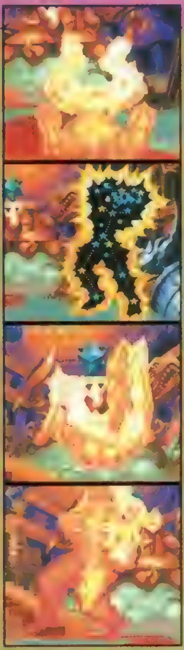
9人の敵を倒したそのときから、真の闘いがはじまる……。

ヴァンパイア

ヴァンパイア

ジャンル	対戦ACT		価格	¥5,800
メーカー	カプコン		対応周辺機器	
発売日	3月29日(発売中)			

パイロンはこんな奴だ



通常技、必殺技はどれも強力で、こちらの動きに完璧に反応し、さらに攻守のバランスも取れている。そんな、ため息がもれるほどにパーフェクトなラスボスがパイロンである。フォボスとは対照的に攻撃力に優れ、通常技はガードの上からでも体力を削りとってしまう。ガード主体の消極的な戦い方をしていたのでは、ただ倒されるのを待つだけになってしまうのだ。だが、うかつに攻め込んだのでは返し技をくらってしまうし、ムゥ…。

◀炎を身にまとって戦う姿には、ある種の美しさすら感じてしまうパイロンだが、攻撃をくらった一瞬には、こんなユニークなポーズも飛び出す。

◀己の力を誇示するかのような勝ちポーズ。

［不滅］

［完全］

◀精神体であるパイロンは、戦いの中で自らの姿形を変化させる。

▶人間を真似たこの姿も、戦闘に向いているという理由で選んだひとつの〝形〟にすぎない。あらゆる環境に適応できる究極の生命体。

［闘争本能］

◀ラッシュをかけられると、反撃もおぼつかないまま倒されてしまうこともある。

▶あくなき闘争本能を満たすために参戦したパイロン。彼がすべての敵を葬ったとき、地球は……。

宇宙に君臨する、謎多き完全無欠の精神生命体

▲ひとり別次元をいく戦闘能力を持っている上に、瞬間移動の技までも使う。ダークストーカーズをあざ笑うがごとく、予想外の動きで撹乱してくるぞ。落ちついて対処すれば、ただの挙動不審？

2億年もの間、宇宙を漂っている精神生命体。生きる目的を「美しい惑星の収集」に求めており、宇宙空間を飛びまわりながら、気に入った星を見つけては自分のコレクションに加えている。ついに太陽系にまでその手を伸ばした彼は、久しぶりに生物がいる星「地球」を見つけ、その星全体に思念波を放出してダークストーカーズの存在を知る。そしてもうひとつの生きがいである「戦い」を楽しむために、人間の姿に似せて地球に降り立ったのだ。超越的な宇宙の生命体、彼を倒すことは可能なのか？

PROFILE パイロン(PYRON)

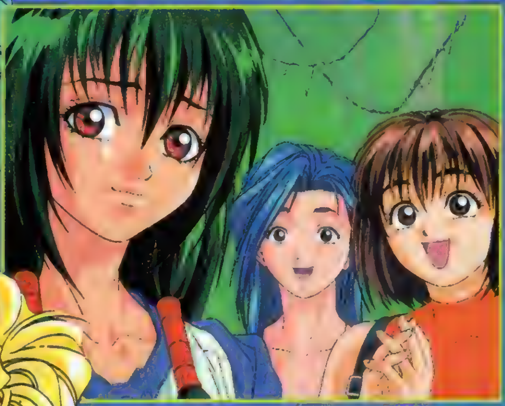
■種族：宇宙人　■本名：パイロン　■出身地：ヘルストーム星
■誕生：1991年　■身長：？　■体重：？

宇宙に君臨する究極の生命体。この姿は彼の〝形〟のひとつにすぎず、本来は不定型の精神体である。こちらの攻撃にほぼ完璧に反応し、ガードを固めて様子を見ようとすると、積極的に怒濤の攻撃に出てくる。とんでもないヤツだ。

ザ ナイト ウォリアーズ

独占情報

サンソフトが

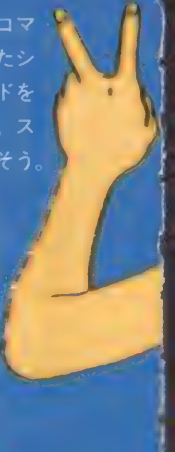


独自のゲーム システムに注目!!

ＡＶＧには珍しくシステムも斬新。「タイムカウント」と「アイコンカウント」という独自のシステムを採用することでゲームに深みを出している。タイムカウントとは、プレイヤーが行動を選択するたびに時間が経過するシステム。ゲーム中にプレイヤーが無駄な行動をしすぎると出現するはずの人が現れなかったり、何者かの追っ手がやってきたりするのだ。アイコンカウントは、ゲーム中のコマンド入力回数に制限を設けたシステム。やみくもにコマンドを選択してもダメというわけ。スリリングな展開が期待できそう。

◀これがメイン画面。マルチウインドウで

◀舞台が遺跡ということで、スリリングで神秘的なシーンが続出するぞ。お楽しみに!!



STONE WALKERS
ストーンウォーカーズ

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

STONE WALKERS
ストーンウォーカーズ

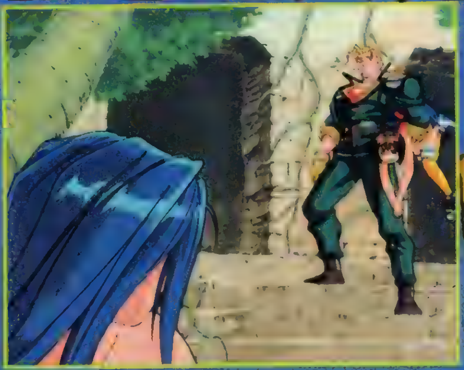
サンソフトが放つ「ストーンウォーカーズ」は、遺跡発掘がテーマの異色AVG。華麗なアニメーションとゲーム性の高いシステムに期待が高まるのだ。今回は独占入手した、キャライラストと画面写真を交えて、このゲームの魅力に迫ってみるぞ。

 ©1996 SUNSOFT

オリジナルAVGを大発表!!

イベントはアニメーションで展開

このゲームの最大の特徴は、イベント内容をフルアニメーションで見せてくれるところにある。しかも、この部分の制作は、「美少女戦士セーラームーン」や「ドラゴンボール」などの一流アニメを手がけているスタジオライブが担当している。アニメスタジオが制作しているだけあって、質の高い、本格的なアニメーションが期待できそうだ。PSはムービーの表現能力が高いので、スペックを最大限に生かしたモノになるにちがいない！ ここで紹介しているメインキャラが動くところを早く見てみたいよね。



▲イベントシーンは、フル画面のアニメーションで展開する。迫力満点だ。

二ノ宮梨花

ちひろの友だちで、彼女も現役の女子大生。彼女は現実主義者で、見た目もどことなく冷たいイメージがある。思ったことをはっきり言うタイプで、周りのみんなからはキツイ性格だと思われているんだ。今回の探険はちひろにうまく丸め込まれ、振り回されっぱなし。

ランドルフ アンバー

このゲームの主人公、通称ランディ。大学で講師をしているが、本職は盗掘師（遺跡荒らし）なんだ。そのため長期休暇ともなると、あちらこちらの遺跡を巡っては発掘に没頭している。彼が訪れるところには必ずトラブルが起きるため、同業者やマジメに遺跡調査をしている人たちから厄介者と嫌われているんだ。まるで、「インディ・ジョーンズ」みたい。

神宮寺ちひろ

ランディが講師をしている大学に通うちひろは、現役の女子大生。見た目がポッチャリしていて童顔のため、とても大学生には見えないのだが、好奇心旺盛の性格で、冒険が大好き！ どこから聞きつけたのか、今回のランディの発掘調査に同行する（ランディのことが好きみたい）ことになる。お嬢様育ちで世間知らずの彼女が、どんな冒険をするのか楽しみだね。

“3Dアクティブ・アドベンチャー”が生み出す恐怖に、キミの心臓は耐えられるか!?

リバーヒルソフトから、AVGファン待望の新作がついに発表になったのだ。この『OverBlood』はキャラと背景がフルポリゴンで構成された“3Dアクティブ・アドベンチャー”で、プレイヤーはゲームの世界で起こる様々な体験を、臨場感タップリに味わうことができる。次々と降りかかる困難をくぐり抜け、ベールにつつまれた謎をキミの手で解きあかそう!

OverBlood
オーバーブラッド

ジャンル	アドベンチャー	価格	¥5,800
メーカー	リバーヒルソフト	対応周辺機器	未定
発売日	7月上旬予定		

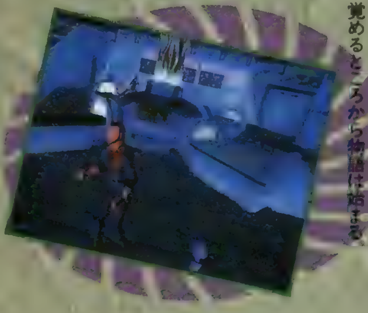
オーバー ブラッド OverBlood

プレイヤーの心をとらえる、見事なストーリー展開

ラズ・カーシは、いかなる理由か、過去の記憶をすべて失っていた。たった今コールドスリープから目覚めたばかりのラズは、自分のいる状況も分からず困惑する。そんな彼の目に前に突然現れたのは、カビに覆われた不気味な死体だった。

そんな謎めいた状況下で、ラズは同じように記憶を失っている女性ミリィと出会う。ラズとミリィは、自分たちの過去と正体、そして研究施設の本当の意味を探るために、探索を続ける。果たして2人の運命や、いかに…。

▶エレベーターから謎の死体を発見！死体を覆い尽くしたカビは伝染病の存在を思わせ、ラズを一層の恐怖へと叩き込むことになる。



◀このコールドスリープ・ルームで目覚めるところから物語は始まる。

◀通路で怪物と遭遇。彼らはいったい何者なのだろうか…？

◀突然の事態に、思わず座りこんでしまうラズ。しかし、彼に降りかかる困難は、まだ始まったばかりでしかないのだ。

 ©リバーヒルソフト

フルポリゴンが可能にした、大迫力のゲーム画面

ゲーム画面はフルポリゴン＋テクスチャーマッピングによって、非常にハイクオリティなグラフィックに仕上げられている。平均して700ものポリゴンで形成された部屋で、1体あたり600ポリゴンが使われているキャラが動くさまはパッと見るとワークステーションで作った画像を動画で流しているのかと錯覚してしまうほどだ。これなら、迫力いっぱいの画面でプレイが満喫できるね。

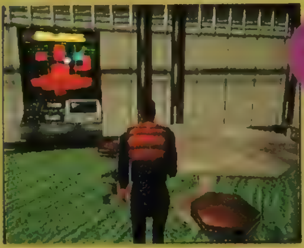
◀壁に配置されたオブジェクトも、細かいところまで描かれている。

▲視点やキャラの動きなども、とても自然な感じに表現されているのだ。これなら感情移入のしやすさもバッチリだ。

◀ゲームの舞台となる建造物の中には、変化に富んだ様々な部屋がある。グラフィックのすばらしさがよく分かるよね。

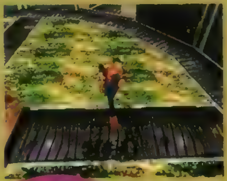
視点は3種類から選べるゾ

フルポリゴンの特性を生かして、このゲームでは視点も3種類から選べるようになっている。特に、サイト・ビューでは、キャラの動きに合わせて視点が動いたりするので、今までにない新鮮な画面を楽しめるぞ。



フォロー・ビュー

◀プレイヤーの背後から追い掛ける視点。普通にプレイするのであれば、これが一番馴染みやすい。



サイト・ビュー

▲自動的に切り換わるカメラ視点だ。

アイ・ビュー

▼主人公の視点で見るので、迫力は一番。

主人公2人を切り換えるザッピング・プレイ

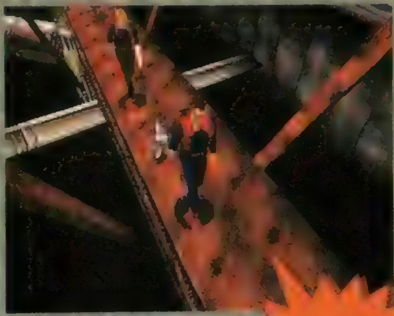
このゲームは進行スタイルが斬新で、操作するキャラをリアルタイムに切り換えられるシステムを導入している。そこで、プレイヤーは、それぞれの状況に応じて、ラズとミリィのどちらの立場でゲームを進めるのか、自由に決めながらプレイすることができるのだ。どちらか一方のキャラでないと発生しない状況もあるそうなので、今までのＡＶＧにはない楽しい攻略が味わえそうだね。

ラズ・カーシ

◀この物語の主人公。西暦2063年生まれの32歳で、血液型はO型。過去の記憶はすべて失った状態でコールドスリープから目覚め、とまどいつつも探索を始める。

▶物語の謎のキーを握っている女性。ラズ同様に過去の記憶は失っていて、怪物に襲われているところをラズに救われてから一緒に行動することになる。

ミリィ・アズレイ



▲謎めいた冒険を続けるラズとミリィ。必要に応じて、どちらのキャラの視点でプレイを進めるのか選択しなおそう。視点の違いで、展開もガラッと変わるぞ。

ストーリーはめまぐるしく展開する!

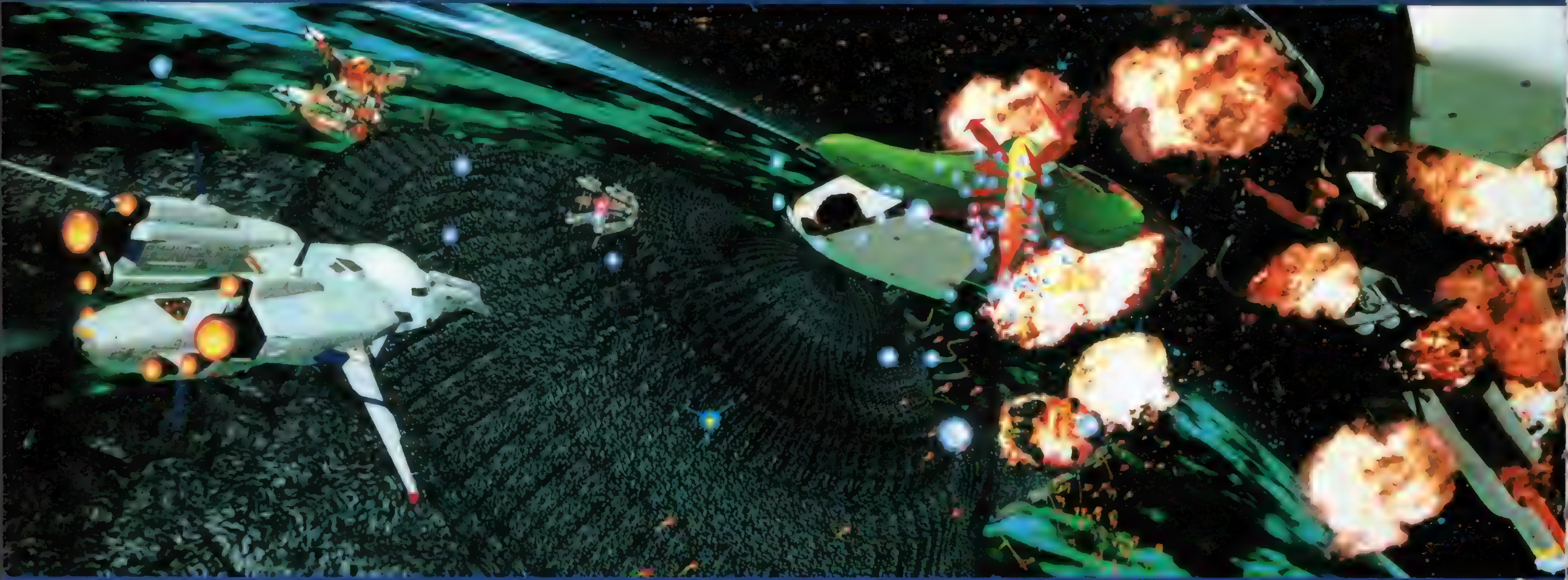
ストーリーを盛りあげる 豪華声優陣

登場キャラの声を演じる声優さんも、メインキャラを担当する屋良有作さん、小山茉美さんをはじめ、戸谷公次さん、新山志保さん、佐藤正治さんと豪華なメンバーが勢ぞろいだ。キャストの組み方に、名作AVG『スナッチャー』を連想させられるところが、なんともニクイよね(笑)。音楽も、クラシック奏者などのミュージシャン12人による生演奏と、ＭＩＤＩによる味わい深いBGMで作られていて、声優さん演ずる声と共に物語を盛り上げてくれるぞ。

▲ラズを演じるのは屋良有作さん。

▼小山茉美さんは、ミリィ役を担当。

▲アフレコの方も無事に完了した。早く、ゲーム中での声を聞いてみたいね。



GARAXIAN³ ギャラクシアン³

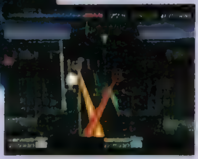
超ド級の完成度を誇るスペース3D・STGだ!

1 COM操作のガンナーと腕比べ

このSTGでは、COMが操作するガンナーと協力しながらプレイすることもできる。

そのCOMガンナーの存在は画期的な形でゲームに生かされていて、戦闘のパートナーであると同時に、実はプレイヤーと点数を競う〝ライバル〟としての役割も担っているのだ。

▲点数でCOMに勝てば、新たなCOMキャラを選択可能。



▼COMガンナーに負けないように、ガンガン点数を稼ごう。こんな戦い方も結構アツいぞ。

2 自分のプレイもガンナーに設定できる!

メモリーカードを利用すれば、自分のプレイ内容を、そのまま保存することができる。そして、ナントこのプレイ記録をCOMガンナーの代わりに呼び出して、2Pプレイを楽しむことができちゃうのだ。友達のプレイと対決するもよし、このおもしろさは特筆モノなのだ。

▲前に自分が行ったプレイを、ガンナーとして呼び出すことも。

▼自分のプレイと対決すると、ミョーに燃えるものがあるのだ。

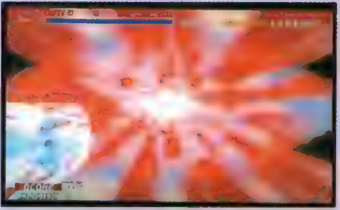
3 マウスなどで操作性アップ

ゲームの操作は、マウスやアナログスティック（発売予定）にも対応しているので、自分の好みや環境に合わせてコントローラを選べるぞ。

◀どのコントローラを使っているかは、ソフトが自動的に判別してくれるぞ。

4 ワイドTVならスゴさも倍増

オプション画面にて、画面表示を通常TVとワイドTVに切り換えることができる。ワイドTVなら、迫力がさらに増した画面で楽しめる。



▲ワイド専用画面の構成は、こんな感じ。

GALAXIAN³ ギャラクシアン³

ジャンル	3DSTGシミュレータ	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	マルチタップ、メモリーカード(3+1ブロック)、ネジコン、マウス、アナログジョイスティック
発売日	4月26日		

©(株)ナムコ

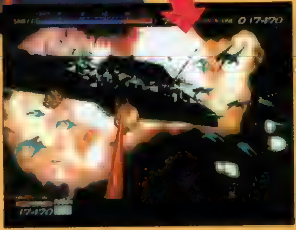
シアター6の迫力そのまま 作戦指令:M8774E▶ プロジェクトドラグーン

ナムコ・ワンダーエッグやシアター6などでお馴染みの「ギャラクシアン³」を、迫力そのままにPSで楽しむことができる。いざ、地球の運命をかけた戦闘に旅立とう！

展開もさまざまなのだ

◀戦艦の弱点を発見。ここを破壊できるかどうかで、この後の画面が変化するのだ。

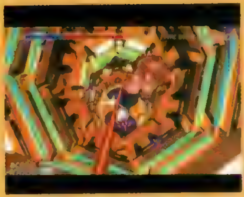
▲失敗すれば、そのまま戦艦には逃げられてしまう。



▲見事に破壊を成功させると、戦艦は爆音と共に沈んでいくぞ。

▲宇宙をバックに、カッコいいシーンが次々と迫ってくる。

▲最後のシーンでは、制限時間との戦いになるぞ。



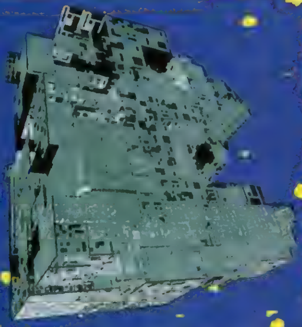
◀通路を抜けるシーンとスピード感いっぱいで気持ちいい。

作戦失敗!!

◀任務に失敗すると、地球は宇宙のチリに…。

手強いファントム

我らがドラグーンR



巨大な要塞 ブロックメイズ

PSオリジナルストーリー 作戦指令:M8805F▶ザ・ライジング・オブ・ガーブ

PSオリジナルの設定で展開される、もう一つの「ギャラクシアン³」だ。巨大移動要塞ガーブを始め、見どころもいっぱいの壮絶バトルが今、幕を上げようとしている…。

◀ワープ画面で見られる異次元空間も、綺麗だぞ。さぁ、次なる闘いに気を引き締めよう。

◀大自然が織りなす光景も美しいが見惚れているヒマはない。

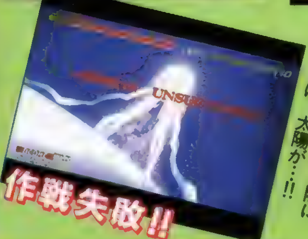
◀細かく描かれた爆風に注目。破壊の爽快さもタップリ味わえるぞ。

◀弱点を破壊すると…。

ドッゴーン

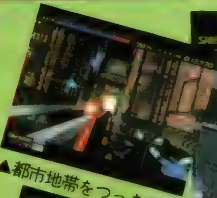
▶内部で大爆発が起こる。

◀これでブロックメイズ破壊だ。

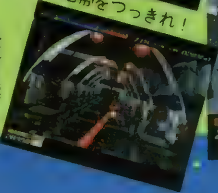


作戦失敗!!

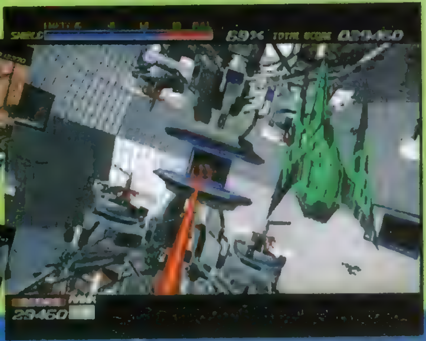
◀任務失敗の際には、太陽が…!!



▲都市地帯をつっきれ！



▶最終目標は目の前だ。



◀さぁ、いよいよ最終決戦だ。制限時間以内に、目標物を破壊しよう。

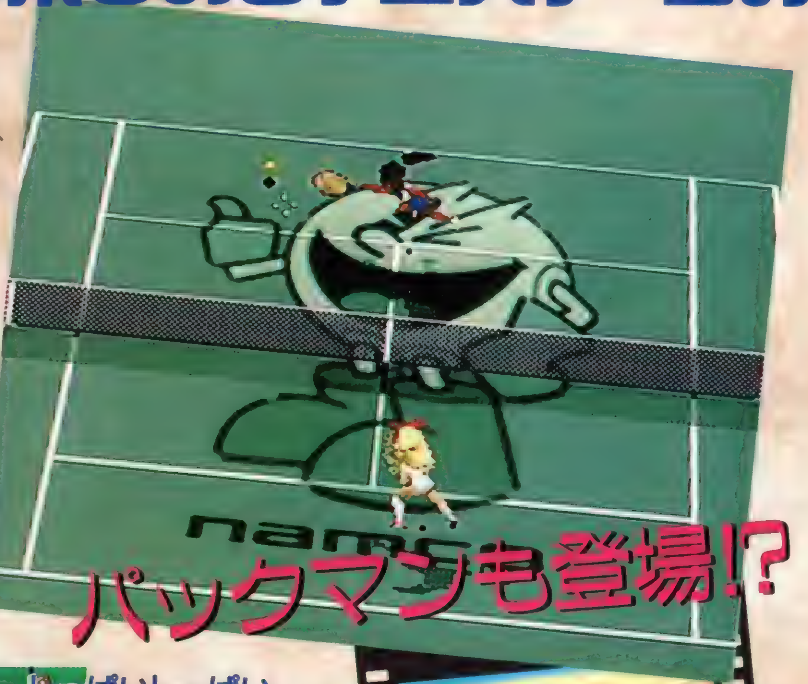
PS版テニス

みんなで楽しめるテニスゲームの決定版!

ナムコ発

2大SPG PSに登場!

家庭用からアーケードまで、さまざまな機種で発売されている「ナムコ」のテニスが、いよいよプレイステーションに登場！ ポリゴンによるリアルだけどコミカルなキャラを操って、国内外合わせて全10カ所のコートでレッツ・プレイ！ もちろんマルチタップによる4人までの対戦もOK。ナムコが今まで培ってきたノウハウを生かして、気軽にワイワイ楽しめる「道楽のテニスゲーム」を目指すというこのゲーム、続報に期待せよ！



パックマンも登場!?

しっぱいしっぱい

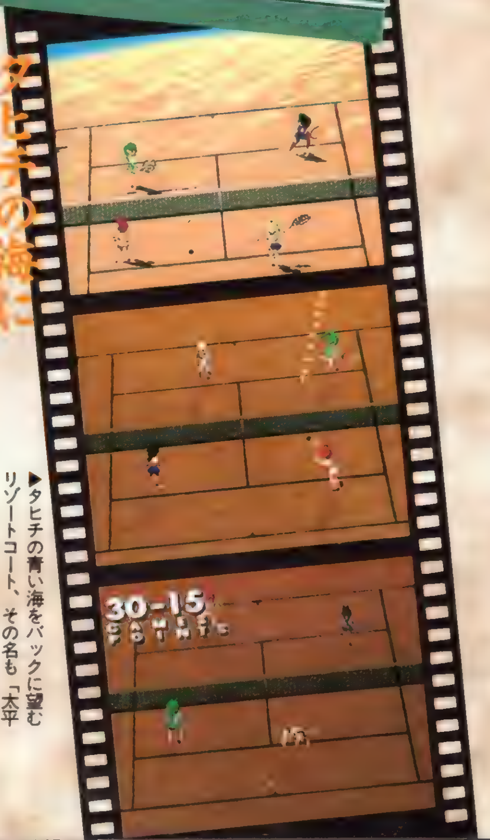
◀オーソドックスな屋外ローン（芝）コート「ナムコート・イングランド」で、ダブルフォルトをやっちゃった「マコ」が、頭をかきながらテレ笑い。

多彩なアクション!

▶パックマンが描かれたアメリカのハードコート「ナムコート・USA」で座り込んでるのは、相手の打球がおなかにあたってしまった「ミルク」。大丈夫!?

いった〜い

タヒチの海に陽が沈む…



▶タヒチの青い海をバックに望むリゾートコート、その名も「太平洋の宝石タヒチ」。ここでは時間が進むと陽が沈み、影が伸びてゆくという演出がなされているのだ。

PS版テニス

ジャンル	SPG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	マルチタップ、ネジコン メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'96年発売予定		

Ⓒ㈱ナムコ　画面は開発中のものです

ワールドスタジアムEX

老舗が贈る新世代野球ゲーム開幕!

プレイステーション発売当初からその登場が待ち望まれていた野球ゲームの定番「ファミスタ」が、「ワールドスタジアムEX」として発売されることがついに決定した!

この「ワースタEX」の見どころは、ネジコンに対応することでアナログ操作が可能になったこと。球の早さはもちろん、バットのスイングスピードやジャンピングキャッチの距離などを微妙にコントロールできるのだ。さらに、自分の活躍で試合を動かした名場面を、完全再現できるリプレイ機能を搭載。新世代機ならではの機能をフルに活用した3Dビジュアルや、うぐいす嬢の声や応援歌を始めとしたサウンドなどの演出効果も大きくパワーアップ。すべての野球ファンに贈るこの「ワースタEX」、ぜひ期待してほしい!

ワールドスタジアムEX

ジャンル	SPG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	マルチタップ、ネジコン メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'96年発売予定		

リニューアルされたキャラ&グラフィック!

PS版の一番の特徴がこの2点。特に、新デザインのキャラのアクションは見ているだけで楽しくなってくるぞ。また、全部で12ある球場は細部まですべてポリゴンで表現されている。その立体感は迫力満点!

▲チャンスの場面に登場したバッター小久保。バットをふりまわして気合いを入れているのだ。

◀ナスカの地上絵もまぶしいゼビウススタジアム。実在の12球団フランチャイズの球場11カ所と合わせて、全部で12の球場が用意されている。

本物に迫るリアルなシステム!

実名で登場するセ・パ両リーグ合わせて12球団はもちろん、オリジナルの4球団を加えた全16球団の全選手に、詳細なステータスのデータが用意されているぞ。また、このゲームには風の概念が取り入れられており、風向きや強さによって打球の飛びぐあいが変化する。そのため、風を見て引っ張るか流し打ちかの判断が要求されるのだ。

▲1チーム9人の投手の中から先発を選ぶ。投手ごとに投げることのできる球種は決まっているぞ。

▲プレイ中は常に投手と打者のデータが表示される。右下にあるのが風の状態だ。

▲ペナントレースモードでは、他球場の試合経過も逐一表示されるのだ。

他にもお楽しみがいっぱい!

オープン戦で選べるオリジナルチームは、おなじみナムコスターズに加えて歴戦の勇者によるワールドスターズ、ロボット球団のロボッツ、草野球チームエラーズの4チーム。また、試合終了後に発行されるスポーツ新聞「ナムコスポーツ」は、今回12紙まで保存できるようになるなど、魅力的な仕様が満載だ!

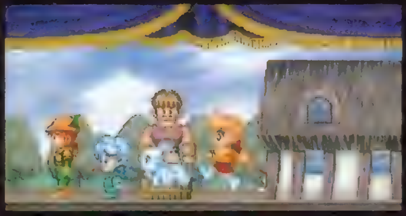
▲試合展開に応じて内容が変化するナムコスポーツ。4コママンガの「野球くん」は今回もあるのか?

◀ナムコスターズのキャラには、「ファミスタ」のキャラが使われているのだ。

健在!ナムコスターズ!

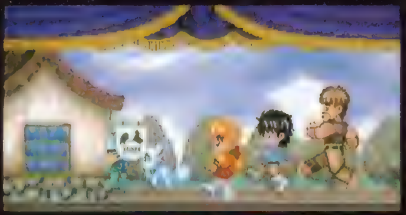
みんな集まってなんの相談かと思ったら、お腹がペコペコで死にそうらしい。会話はちゃんと肉声でしゃべるよ

外で洗濯をしていたノルもやってくると、猪鹿亭へご飯を食べに出発！ 食べ物となるとみんな元気になるのだ



途中、背景の看板にスタッフの名前が書かれている。この辺の細かい演出かなかなかイイのだ

猪鹿亭に到着！ お店の看板にちゃんと猪と鹿のマークが書かれているのに注目してちょ



一番左にいる女の子がリタちゃん。作物が不作のため、お店も繁盛していないみたい。初めてのお客だって

食卓の騎士たち 新フォーチュンクエスト Fortune Quest

初公開！楽しいキャラ劇で見せるプロローグを大紹介!!

制作快調で期待も高まるＰＳ版『新フォーチュンクエスト』。今回は、なんとプロローグにあたるデモビジュアルの画面を入手したのだ！ このプロローグには当然原作でおなじみのパステルやクレイ、トラップにルーミィなどの８人のキャラクターが登場する。もちろん、キャラクターの声はパステル役の小山裕香さんをはじめ、山口勝平さんに置鮎龍太郎さん他、超豪華キャストのみなさんが担当し、物語を盛り上げてくれるぞ！ ストーリーは「お腹が空いたねぇ〜」という、原作では毎度おなじみの会話から始まる。そこでみんなは、リタが働く食堂〝猪鹿亭〟へ行くのだが、注文をしてみると材料不足のために得意な料理が作れないらしい。実は今、この世界は深刻な食糧難で、作物が非常に不足していたのだ。みんなが困っているそのとき、それまでどこかに行っていたキットンがナゾの地図を持って現れて……と、今回入手できたのはここまで。このあとのストーリーは、いったいどうなるのかっ！ 続報を待て！

▲このゲームはモードが充実している。なかでも〝ＯＭＡＫＥ〟では、ＰＳオリジナルで収録されるミニドラマ風自己紹介が楽しめちゃうぞ。ファン必須アイテムだ!!

Ⓒ深沢美潮（Wiz）／迎 夏生／メディアワークス

ゲームシステムのおさらい

このゲームは、４人まで同時プレイ可能なボードゲーム。プレイヤーは農地であるマスを進み、止まったマスに種を植える。植えた種は10月に行われる収穫祭(決算みたいなモノ)で作物として徴収され、自分の資産になるんだ。全員の合計が規定額に達した時点で資産が１番多かった人がトップになる。種はフィールドにあるショップを通過すると購入することができ、種の種類と現在植えられているものによって作物の価値が決定するぞ。また、資産が増えると自分の持ち店が段々と大きくなる楽しみや、カードによるイベント要素もあるのでワクワクドキドキの展開が楽しめちゃうってワケ。フィールドも７種類と充実しているぞ!!

▶サイコロを振って、出た目の数だけマスを進む。

◀農地に種を植えたら、そこは自分の領土になるぞ。

▲メダルマークを通過すると、メダルがもらえる。４種類あるメダルは、ついているマークの組み合わせによって種を購入することができる貴重なアイテムなのだ。

フォーチュンワールドがマルチに広がる

ラジオドラマ＆CDブック!

ファンのみんなに朗報!! ついに「フォーチュン・クエスト」が、ラジオドラマとしての放送が決定したぞ。４月９日よりＴＢＳラジオで、毎週火曜日の24:00～24:30に放送。番組内容は、「フォーチュン・クエスト外伝 パステルの旅立ち」を各章３話、合計12話と番外編を12話の計24話をドラマ化。その他に、パーソナリティートークのみのスペシャルバージョンを２話放送するといった、超豪華スケジュール！ また、角川ＣＤブックシリーズより各巻ドラマ６話＋αが収録されたＣＤブックが発売を予定。これは見逃せないぞ。

4月9日スタート

早くみんなに会いたいナ

新フォーチュンクエスト
食卓の騎士たち

ジャンル	TBL	価格	予価¥5,800(限定版¥7,800)
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード／マルチタップ 多人数プレイ可
発売日	6月末予定		

プレイステーション版
「新フォーチュン・クエスト」
ボードゲームで新登場!

新フォーチュン・クエスト

食卓の騎士たち

Fortune Quest

そう。今回のクエストはなんと農作業。しかし、あなどる事なかれ。モンスターも出てくるし、大自然の脅威だって迫りきちゃったりするんだから。今日もみんな大騒ぎだよ。

'96年6月21日
発売予定

スペシャル版は超ご〜かな内容!

スペシャル版 予価7,800円(税別)

ミニストーリーや深沢美潮先生のメッセージがいっぱい詰まった特製CDと複製オリジナルセル画応募券付き。

ゲームソフト + お料理ぶっく + 取扱説明書 + びっくりとーくCD + セル画応募券

ノーマル版 予価5,800円(税別)

ゲームソフト + お料理ぶっく + 取扱説明書

ゲームソフト・お料理ぶっく・深沢美潮書き下ろしミニストーリー付取扱説明書付き。

予約キャンペーン実施中!

「迎 夏生」ポストカードを全員にプレゼント!

3月1日〜4月30日

プレイステーションソフト「新フォーチュン・クエスト」を予約して下の応募券をお送りいただいた方全員にもれなくプレゼント。詳しくは右記をお読み下さい。

1. 予約申し込み券1に記入。
住所/氏名/電話番号/ノーマル版かスペシャル版/枚数を忘れずに書いてください。
2. お店で予約して、応募券2に発行印をもらう。
お近くのプレイステーション取扱店に予約申し込み券を持って行き、予約をして応募券に発行スタンプを押してもらう。
3. 応募券2をハガキに貼りポストに入れる。
官製ハガキなどに住所/氏名/年齢/電話番号/予約した店名を必ず記入してください。

(4月末日消印有効)

送り先・お問合せ先
03-5281-5227
(株)メディアワークス
ゲーム事業部
〒101 東京都千代田区神田
駿河台1-8 東京YWCA会館

MEDIAWORKS ©深沢美潮(Wiz)/迎 夏生/メディアワークス "PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

〈きりとり線〉

1 新フォーチュン・クエスト 予約申し込み券

株式会社メディアワークス

プレイステーション用ソフト「新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち」を予約します。

スペシャル版	新FQゲームソフト お料理ぶっく びっくりと一くCD 複製セル画応募券	枚	合計金額	円
ノーマル版	新FQゲームソフト お料理ぶっく	枚	合計金額	円

フリガナ
お名前 Tel.

ご住所

この予約申し込み券をお近くのプレイステーション取扱い店にお持ちください。

新FQ 予約引替券

発売時にこの引替券とソフトを交換します。忘れずに必ずお持ちください。

●予約引替券は大切に保管してください。

2 新FQ「迎 夏生」ポストカード応募券

ここにショップの発行印をもらってください。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation 6月号は 4月30日(火)発売!!

プレイステーション

©アトラス

COVER イラスト●アトラス
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY）、高木和雄（AR＋DA）

3月発売ソフトはあまりにも多かったけど、次号もスクウェアからの重大発表他、見逃せない情報が多数出そう。ミリオンセラーへまっしぐらの『鉄拳2』の上級攻略も力入れまくりです。

増刊予告
電撃プレイステーション
5月号増刊G2がPSの
美少女系を凝縮して
4月11日に発売決定!!
予価550円（税込）

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京ＹＷＣＡ会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦、伊藤克則【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、中堀優、林田あつし、白虎かなめ、小林嘉久、鈴木祐子【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちづる、アルマ、風間芳子、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、安野美奈子、エイジア、佐藤竜一郎、オフィス青空【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

電撃PlayStation5月号
1996年5月1日発行 第2巻第8号通巻16号

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

GAME INDEX
50音順

あ
アークザラッド2 ……192
愛天使伝説 ウェディングピーチ ドキドキお色直し …40
アクチャー・サッカー ……146
あすか120%スペシャルBURNING Fest. ……132,141
アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～ ……145
アンジェリークSpecial ……146
ヴァンダルハーツ(仮) ……203
V・SPIKE(ヴィクトリー・スパイク) ……213
ウイニングポスト2 ……136,145
宇宙豪商伝 爆裂商人 ……145
ウルフファング 空牙2001 ……206
エアーマネジメント'96 ……145
SDガンダムギャラクシアン(仮) ……213
エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～ ……212
OverBlood(オーバーブラッド) ……224
オメガブースト ……211
か
がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～ ……128,145
機動戦士ガンダムVer.2.0 ……108,142
ギャラクシアン³ ……226
キリングゾーン ……146
クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－ ……205
クライムクラッカーズ2 ……198
グラディウス デラックスパック ……124,146
ゲックス ……144
さ
SANKYO FEVER実機シミュレーション ……144
三國志英傑伝 ……146,156
ＣＧ昔話 じいさん2度びっくり!! ……144
Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻 ……44
新フォーチュンクエスト ～食卓の騎士たち～ ……230
進め！対戦ぱずるだま ……120
スタジオＰ ……213
ストーン・ウォーカーズ ……222
ストリートファイターＺＥＲＯ２ ……210
スペクトラルタワー ……52
スラムドラゴン ……147
聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～ ……192
操兵伝 ……207
ＺＯＲＫＩ(ゾークＩ) ……144
卒業Ｒ～Graduation Real ……144
た
大戦略 プレイヤーズスピリット ……146
ダンジョンクリエイター ……204
チョロＱ ……134,140
Dの食卓～コンプリートグラフィックス～ ……160
ＤＥＳＣＥＮＴ(ディセント) ……158
デストラクション・ダービー ……155
鉄拳2 ……82,142
ＴＥＴＲＩＳ Ｘ ……147
PS版テニス ……228
ＤＸ人生ゲーム ……145
天地を喰らうII～赤壁の戦い～ ……145
同級生麻雀(仮) ……211
東京SHADOW ……209
ＴＩＺ～Tokyo Insect Zoo～ ……146
トワイライトシンドローム 探索編 …143,160
な
ナムコミュージアムVOL.2 ……157
ＮｕＰａ～ぬうぱ～ ……147
NOëL(ノエル) ……34
ノバストーム ……143
信長の野望・天翔記 ……147
は
バイオハザード ……66,141
ハイパーファイナルマッチテニス ……147
パズルボブル2 ……147,159
ヴァンパイア ……220
美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦 ……144
ファイナルファンタジーVII ……14
ファイヤープロレスリング アイアンスラム96 …144
ファミスタ(仮) ……228
ヴォルケンクラッツァー－審判の搭－ ……143
ブラッド・ファクトリー ……140
ブレス・オブ・ファイアー3 ……210
ブロック崩し レデンの逆襲 ……211
ＢＥＬＴＬＯＧＧＥＲ９ ……48
ポポロクロイス物語 ……188
ま
女神異聞録 PERSONA ……26
めざせ！戦球王 ……213
メルティランサー 銀河警察2086 ……130,141
や
矢追純一極秘プロジェクト ＵＦＯを追え!! ……211
ら
RACE DRIVIN' a Go! Go! ……213
レボリューションＸ ……143
ロードラッシュ ……141,208
ローンソルジャー ……211
ロックマン8 ……210
わ
WORLD CUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～ …144
ワールドサッカー～ウイニングイレブン～ ……145
ワイプアウト ……146,159
ワイルド アームズ ……196

PlayStation
鋼の牙を持った狼達の闘いが、今始まろうとしている…
WOLF FANG
空牙2001
ウルフファング
★迫力満点の横スクロールシューティングゲーム
★2P協力プレーが可能で途中参加OK!!
5月発売予定 予価5,800円(税別)
©XING 1996/DATA EAST CORP. 1994
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

K-1戦士達が全て実名で続々登場!
アンディ・フグ
ムサシ
サム・グレコ
チャンプア・ゲッソンリット
アーネスト・ホースト
最先端技術で再現されたポリゴン戦士達
真・3D格闘ゲーム
新技術「モーションキャプチャリング」
人の動きをコンピューター上に再現するための技術。体のあちこちにとりつけたセンサーの動きをカメラを通しコンピューターに記録するので、非常にリアルな動きを再現できる。Fighting Illusion はプレイステーションでこの技術をフルに使った初の3D格闘アクションゲームだ//
Fighting Illusion
GRAND K-1 PRIX
K-1 GRAND PRIX
©XING 1996 協力:正道会館 株式会社マークス
1996.6月開幕(発売予定)
正道会館
全面協力
予価5,800円(税別)
正道会館 石井和義館長 監修
marks
XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシングエンタテイメント事業部 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F ユーザーサポート TEL.03-5443-1636

電撃PlayStation 1996 5月号
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第8号通巻16号 発行人/渋谷恵司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
定価490円(本体価格476円)
T1006391050494
©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 06391-5